

WARIO LAND
SUPER MARIO LAND 3

EXCLUSIVA Super GAME BOY

TETRIS 2
- ¡La locura ha vuelto a tu Gameboy!

PLOK
- La más fantástica aventura para el más original de los personajes

SUPER CONCURSO
- Elige los mejores

REGALAMOS 200 CARTUCHOS

Abril-Mayo 94

Segunda Época Número 4

Nigel Mansell's World Championship

POLE POSITION

A partir de ahora ésta será la única posición que debes ocupar si quieres sentirte como el más intrépido piloto de Fórmula 1. El salón de tu casa se convertirá en el circuito más excitante. Arranca motores y ponte a los mandos de tu **GAMEBOY** o tu **SUPER NINTENDO,** porque te espera la más apasionante carrera de tu vida: 16 circuitos, 2 niveles de dificultad, opción aprendizaje, todo ello en Modo 7. Por fin ha llegado el más auténtico simulador de coches de carreras profesionales: **NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP.**





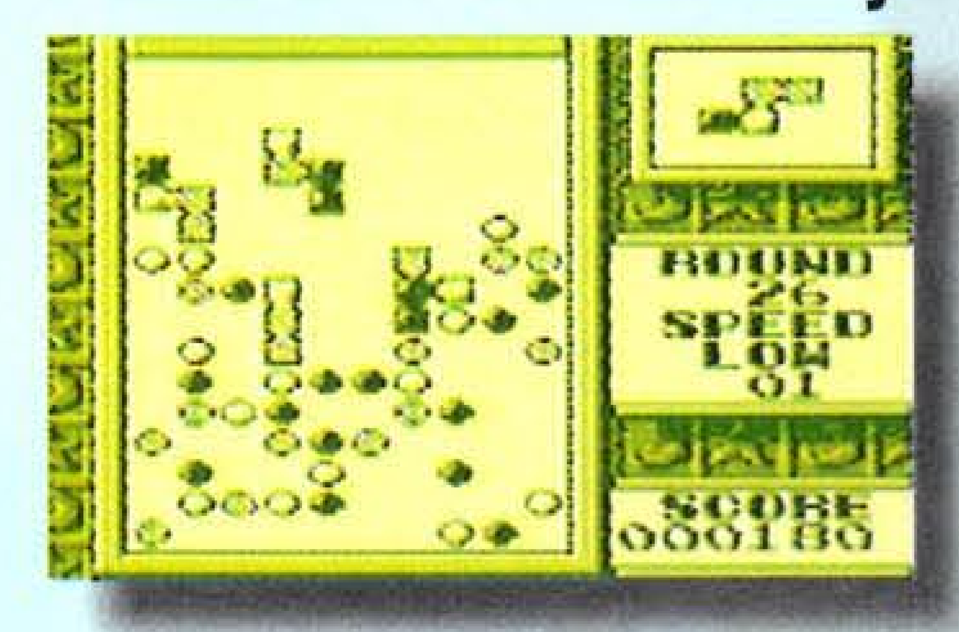
Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

CID FCA!



Revista del Club Nintendo de España • Abril-Mayo 1994

Son muchos, de temas variados y extremadamente divertidos, sí, nos estamos refiriendo a todos los juegos que hemos incluido en este número de nuestra revista, ¡con sorpresillas incluidas!...

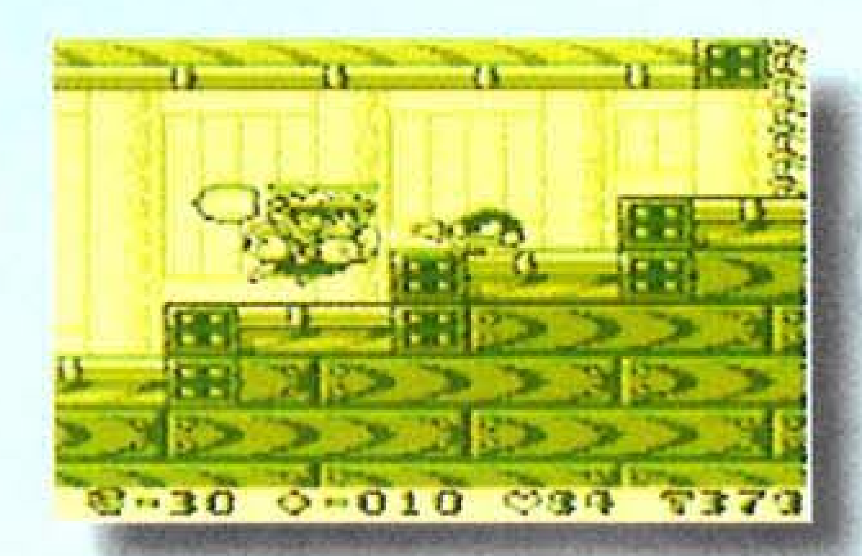


las primeras fotos, los datos más interesantes del juego...¡todo lo que necesitas saber de lo más nuevo de NINTENDO, en auténtica primicia!.









Tienes la gran oportunidad de ser uno de los afortunados y llevarte a casa un titulazo para SUPER NINTENDO o GAMEBOY, ¡sorteamos 100 para cada consola!. ¡No pierdas ni un segundo, uno de ellos puede ser tuyo!.

La lista más auténtica, elaborada entre todos los socios del CLUB NINTENDO, ¡un documento excepcional!.

Carlos Sainz el último fichaje de NINTENDO, las noticias del CLUB, el "intrigante" Softwarero Indiscreto, y la exitosa oferta del BAZAR...¡Todo, en el Diario más actual del mundo de las consolas!.

SUPER GAME BOY

Un periférico revolucionario.



En Portada

Wario Land, Super Mario Land 3. La última maravilla plataformera de Nintendo (Página 26).

Editor:
Super Mario

Director:
Gabriel Nieto

Redacción:
Ana Isidoro

Redacción Técnica:
Francisco del Puerto
José Luis Rovira
Emilio Tirado
Paloma Prieto

Coordinación:
Mercedes Barrio

Producción:
Olga Moya
Natalia Collantes

Diseño Gráfico y Fotomecánica Digital:
Agencia de Diseño Multimedia
Fotocomposición:
Banco de Filmación
Impresión:
Altamira, S.A.
Distribución:
S.M.D.

CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana, 39
28046 Madrid
D.L.M. 32282-1992



SUPERMEGAS PARA UN SUPER MEGAMAN

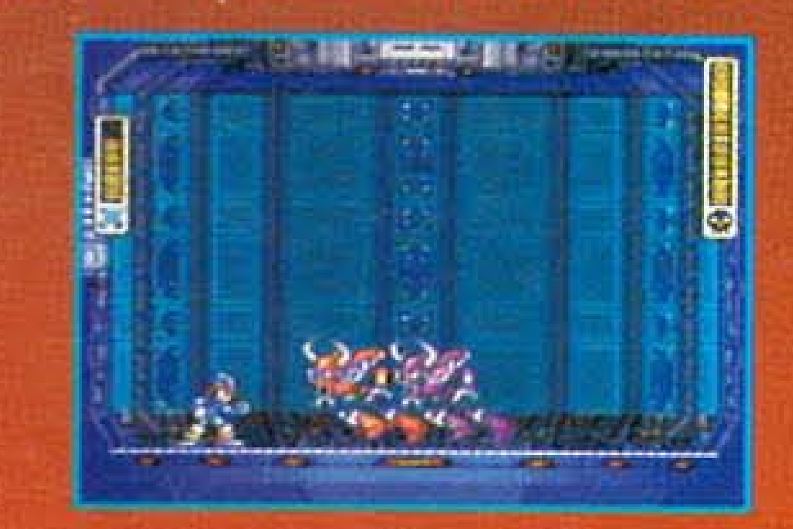
Después de su impresionante éxito tanto en NES como en GAMEBOY (que pronto nos va a sorprender con otra nueva entrega), no podía faltar este titulazo para SUPER NINTENDO. Y aquí está, convertido en un arcade de plataformas con una acción desbordante y todo el colorido, gráficos de alta resolución y demás prestaciones que se espera de la consola más SUPER de todos los tiempos.

La misión de Megaman es bastante arriesgada: acabar con la rebelión que comenzó cuando una inmensa cantidad de descontrolados robots pretendían apoderarse del mundo. Para impedirlo, Megaman posee múltiples habilidades: saltar, correr, lanzar objetos, escalar...





Y también un poderoso arsenal de armas que podrá ir intercambiando a lo largo de todo el juego: Torpedos teledirigidos, disparo "helador" (que deja a los enemigos "sin aliento"), mortales boomerangs, escudo protector (sólo con rozarlo cualquier rival caerá sin remedio), un poderoso viento huracanado que desplaza incluso al más pesado de sus enemigos...



Todo en este juego está pensado "a lo grande", ya que aparte de su inmenso arsenal y renovadas habilidades, tenemos también gran número de fases y grandes personajes. Empezamos con una de introducción, para ir "calentando motores". Después 8 fases más, cada una de ellas con un diferente y poderoso enemigo final, ¡pero es que todavía hay más! puesto que después de superar con éxito estas duras pruebas, tendremos otras 3 fases en las cuales tendremos que eliminar de nuevo a estos 8 enemigos, y a otros 2 todavía más feroces y vengativos... Así pues, si hacemos bien las cuentas, tenemos 12 fases, que parecen muchas más, debido a la complejidad y espectacularidad de cada una de ellas.

Además, este título posee los siempre agradecidos passwords (que a su debido momento nuestros jugones os podrán facilitar), 12 megas de potencia y trepidante acción a lo largo de todo el juego, ¡no hay ni un minuto de descanso!.





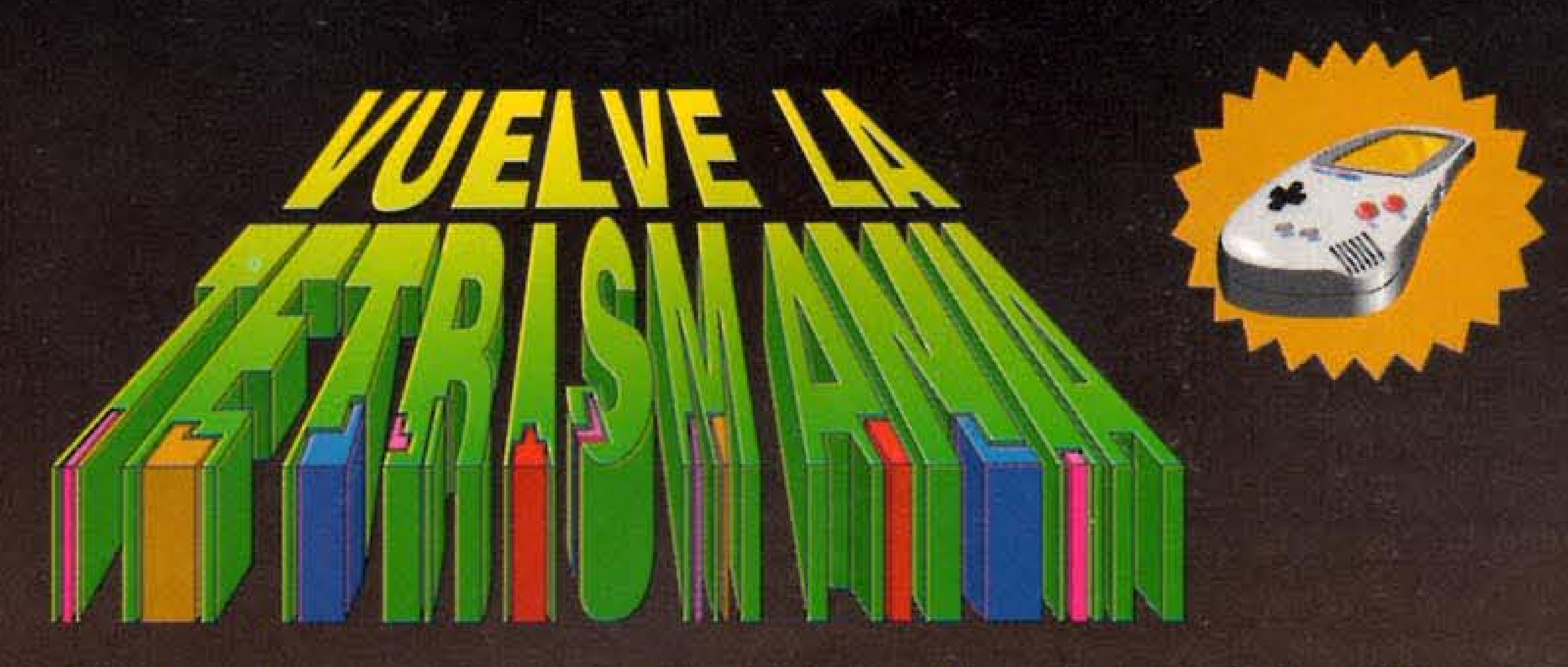




Su lanzamiento está previsto para el mes de Junio... Ya queda muy poco, y la espera va a merecer la pena, ¡seguro!.
Seguiremos informando.

MEGA MAN X

AMENTE





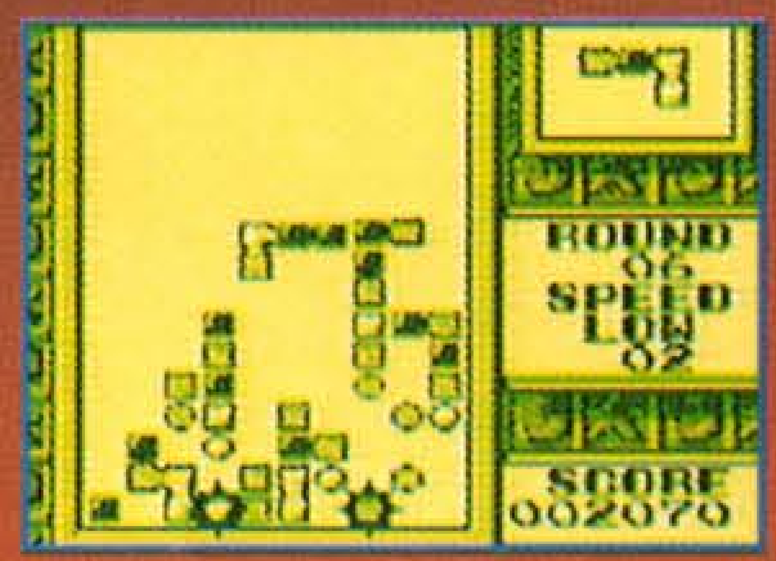
Alexay Pazhitnov es el nombre del creador del juego-puzzle que ha roto todos los moldes en el mundo de los videojuegos durante más de una década: TETRIS.

En 1989 salió a la venta, consiguiendo una aceptación verdaderamente increíble. Datos como que un 77% de usuarios de videojuegos en U.S.A. poseen una GAMEBOY con Tetris, o que este título ha estado (desde su lanzamiento) permanentemente entre los 10 juegos más vendidos del mundo, lo demuestran.



Ante estas escalofriantes cifras, hacer una segunda parte de Tetris era todo un reto, puesto que estaba en juego -y nunca mejor dicho- no defraudar a más de 15 millones de entusiastas "tetrimaniacos". La idea era lograr un juego todavía más excitante, de una jugabilidad total y por supuesto para todas las edades. Nintendo, también era consciente de que había que conservar la idea original del juego tipo puzzle puesto que, sin duda, ésta ha sido la clave del éxito con Tetris. La labor era ardua, pero a Nintendo nunca le han asustado los grandes desafíos, así pues, se pusieron "manos a la obra". Programadores buscando ideas renovadoras y "unas cuantas" horas de trabajo han dado como resultado, lo que todos estábamos esperando: TETRIS 2.





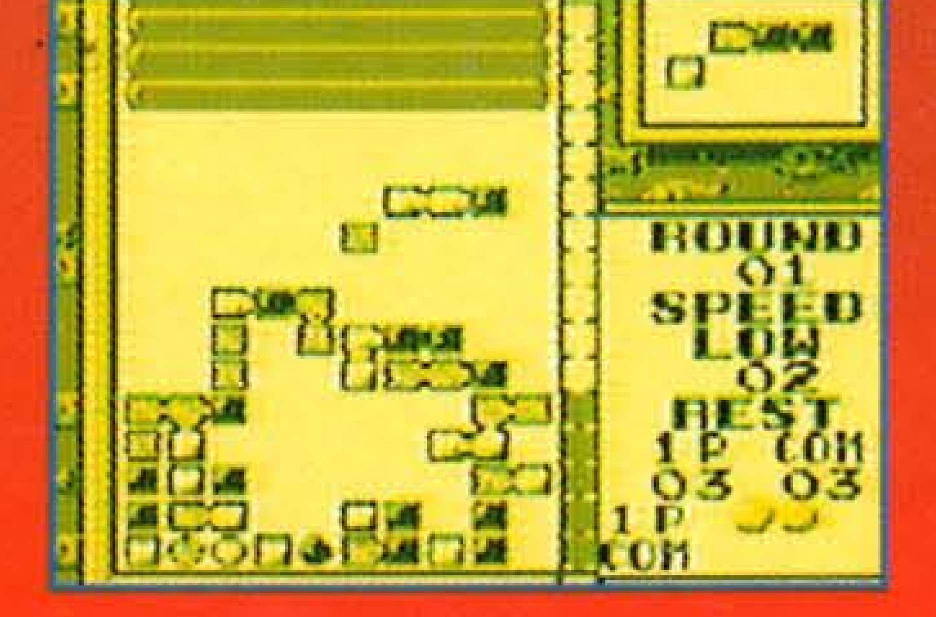


Un título que pondrá a prueba la habilidad de cualquier jugón, por muy consumado que sea, con 4 emocionantes modalidades de juego:

- Modo 1 jugador: con 30 niveles
- Modo 2 jugadores: no existen número de niveles, gana el mejor de 3 partidas.
- Modo competición contra la máquina, ¡para los más osados!.
- Modo Puzzle: Para un jugador con ganas de "darle al coco".



Además de todo lo explicado, existen 9 figuras diferentes (3 más que en Tetris, que contenía 6) y posibilidad de elegir: música, nivel de dificultad, velocidad de caída de las piezas...



Dentro de muy poco tiempo, en el mes de Junio aproximadamente, vas a poder juzgar por ti mismo, lo apasionante, divertido y excitante que es TETRIS 2 .
Lo que sí es indudable es que sólo Nintendo podía realizar, con éxito, la segunda parte del juego más vendido del mundo.





YOUNG MERLIN

EL JOVEN APRENDIZ DE MAGO



Os voy a contar una historia que ocurrió en una tierra muy, muy lejana. Una maravillosa historia en la cual, tuve la suerte de ser protagonista. Erase una vez, una mágica tierra de sueños donde sus habitantes vivían felices. No había guerras, ni hambre... convivían en paz y armonía. Un día, el malvado Rey de la Oscuridad, quiso conquistar esta próspera tierra enviando hordas de demoniacas criaturas, con el propósito de destruir todas las cosas bellas que encontraran sobre su superficie. El tiempo pasó y, un día, el destino hizo que me adentrase en aquella, anteriormente, hermosa tierra. El Rey de la Oscuridad iba venciendo. La gente no podía hacer frente a su inmenso poder. A mí, desde pequeño me había gustado la magia y los poderes que ella te otorga, y aunque todavía era un aprendiz, decidí enfrentarme a aquel terrible rey. ¿Queréis saber lo que ocurrió? ¿Sí? ¡Acompañadme en esta aventura y lo descubriréis!.

1 Cuando me estaba acercando al cauce de un río, oí unos gritos pidiendo auxilio. Se trataba de una dama que, en un descuido, había caído al río y era arrastrada por la corriente. Sin pensármelo dos veces me lancé en su ayuda. En mi esfuerzo por luchar contra la corriente debí golpearme con alguna piedra... sólo sé que quedé inconsciente.

2 Nada más despertar, recogí la Gema que se encontraba sobre el puente y la arrojé al remanso del río. Al momento, un precioso arcoiris apareció ante mí, era una señal, a la Dama del Río le había gustado mi regalo. Seguidamente, me obsequió con una de las armas que utilizaría a partir de ahora en el resto de mi aventura: La Estrella.

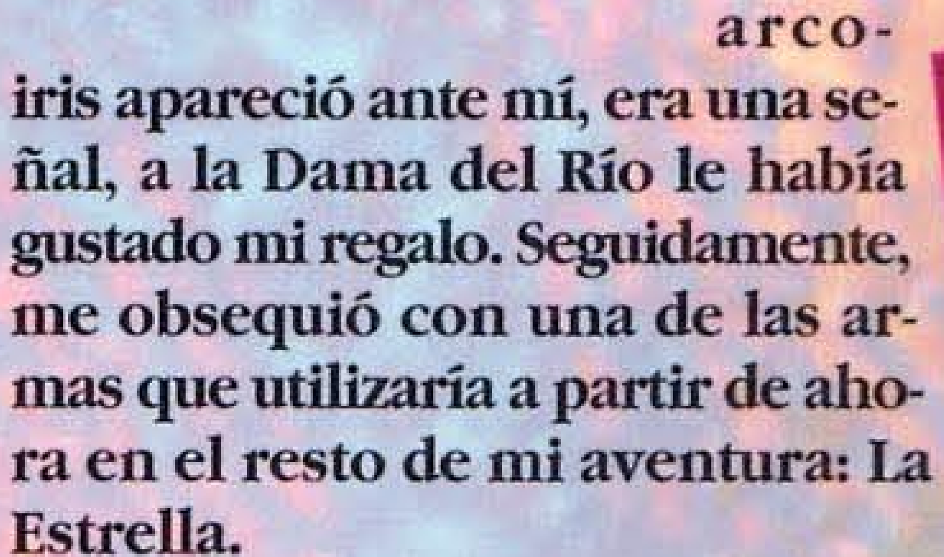




3 Me dirigí, entonces, hacia la zona este del bosque, donde me encontré con un extraño árbol, de increíble parecido a los árboles de "Blancanieves", en su sentido más literal. Dicho árbol disponía de una rama que, a modo de brazo, le permitía lanzar piedras contra mí, y si, por algún casual se me ocurría acercarme demasiado, me agarraba catapultándome hacia atrás. Resultó ser un mecanismo manejado, desde su interior, por dos diminutos "meanies". Una vez lo hube destruido recuperé una Gema y un frasco. La Gema, que también arrojé al río, dio como fruto una pequeña bolsa de Polvos Mágicos.







4 Gracias a los Polvos Mágicos logré atravesar una zona de Plantas Carnívoras y alcanzar un manantial, allí encontré un Tulipán que recogí cuidadosamente.



5 Sin darme cuenta, me introduje en una zona bastante inhóspita, en la que habitaban jabalíes. Tuve que enfrentarme con uno de ellos que además de ser "gigante" lanzaba hachas.





6

Más tarde, observé cómo unos diminutos personajes, iguales a los del árbol, habían atrapado el reflejo de un hada que, graciosamente, jugueteaba sobre un pequeño charco. Instintivamente me acerqué a ella, me pidió ayuda y se la presté. Me indicó hacia dónde habían ido los pequeños raptores, pero antes de partir cogí una Margarita que había al pie del cartel y aproveché para llenar el frasco de agua.



7

Me puse en camino y me encontré con otro árbol parecido al anterior, pero mucho más peligroso. Una vez le pude destruir recogí una Gema y salí tras los dos "meanies". Y... aunque parezca mentira, me dieron una buena tunda.







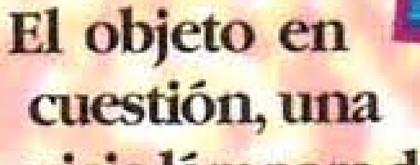
8

Ante la imposibilidad de poder rescatar el reflejo del hada, decidí regresar al remanso para arrojar la Gema que había encontrado, consiguiendo así un Globo al que, inicialmente, no encontré utilidad alguna.



9

La Mina abandonada fue el siguiente punto a donde me dirigí, pero antes debía buscar algo que me sirviese para iluminar el interior. El objeto en cuestión, una vieja lámpara de petróleo que todavía funcionaba, se encontraba al sur de la entrada de la mina. Ya en su interior, encaminé mis pasos hacia la zona noreste, en donde, gracias al globo, localicé otra Gema.





10

Esta última me sirvió para obtener un Lanzapompas, gracias al cual logré echar a los "meanies" que custodiaban el reflejo del hada. Una vez lo hube recuperado fui a donde se encontraba el hada y arrojé el bloque al charco. Instantes después, el reflejo se liberó y el hada, agradecida, me mostró un camino oculto que conducía a Pinedale.











11

Nada más entrar en Pinedale, localicé, al sur del camino, una pequeña pero acogedora casa. Al pie de la puerta había una llave inglesa, que cogí tan rápido como pude. Al recogerla salió el dueño de la casa, seguido por su hija, una "bella damisela" con la que, dicho sea de paso, congenié en seguida, aunque su padre rápidamente la ordenó entrar en casa, rompiendo así el encanto de aquel momento.



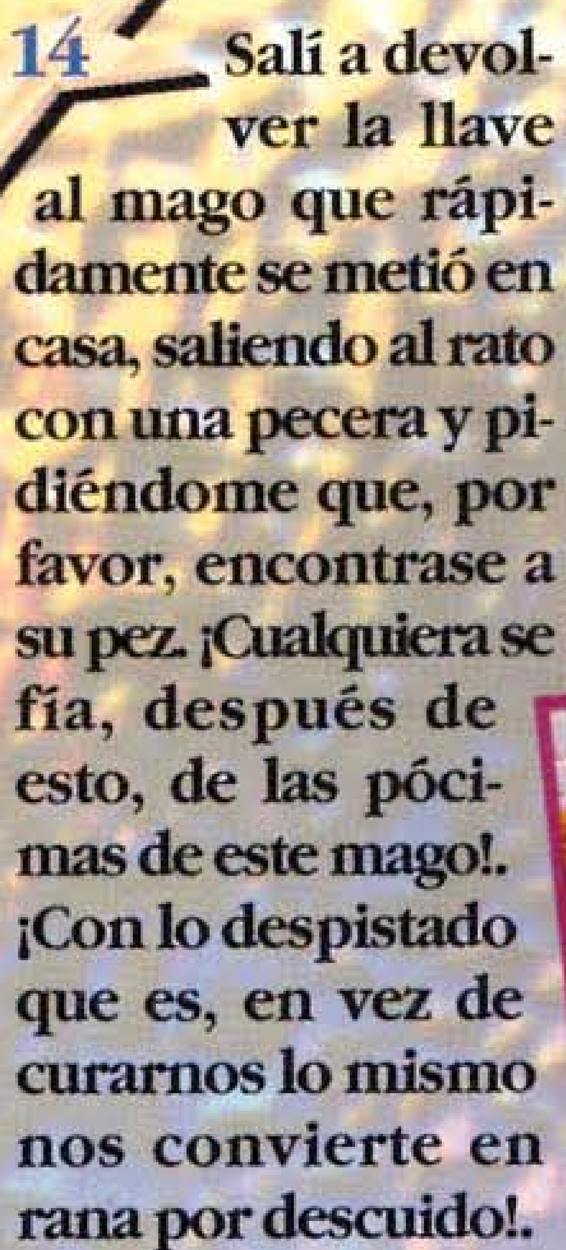
12

Más al este encontré un río que cruzaba Pinedale de norte a sur. Un pequeño puente unía las dos orillas. Paseando por esta zona encontré un extraño portón, un árbol cortado con un corazón tallado sobre él y otra casa, esta vez habitada por un mago. Al hablar con el mago, éste me pidió ayuda y me explicó su problema: ¡había perdido la llave de su casa!. ¡Vaya mago -pensé- que pierde la llave de su propia casa!.



13 Al noreste, había un intrincado laberinto, en el que me introduje con mucha cautela. Me dispuse a explorarlo, encontrando en su interior la tan deseada llave del mago, además de un frasco y una rosa.





14 Salí a devolver la llave al mago que rápidamente se metió en casa, saliendo al rato con una pecera y pidiéndome que, por favor, encontrase a su pez. ¡Cualquiera se fía, después de esto, de las pócimas de este mago!. ¡Con lo despistado que es, en vez de curarnos lo mismo nos convierte en rana por descuido!.





15 Tras esto, decidí regresar a la mina. Antes de entrar, me acerqué a la vagoneta y vi que podía conseguir la rueda aflojando las tuercas con la llave inglesa.

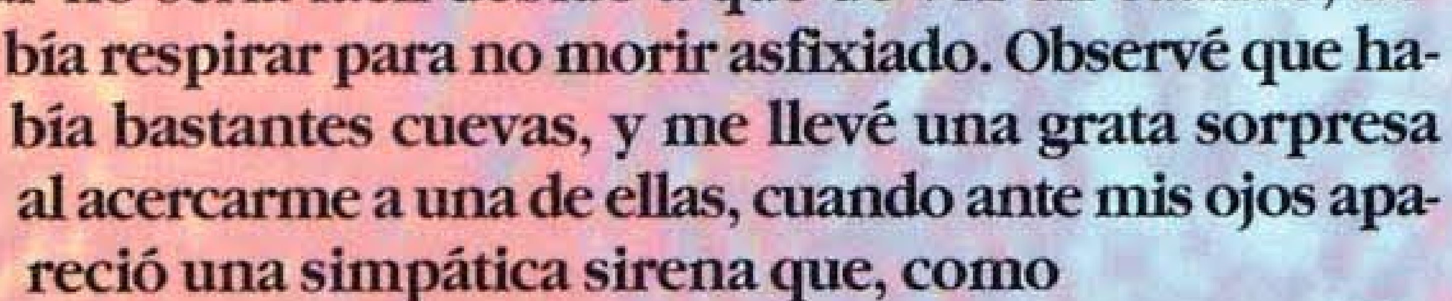




16 Una vez en el interior de la mina, me dirigí hacia la zona noroeste, donde había visto una vagoneta pequeña. Pensando en la posible utilidad de este "medio de locomoción minero", recordé haber visto una pared medio derrumbada.

17 Así que me subí en la vagoneta y traté de dirigirme hacia donde se encontraba dicha pared, aunque no me resultó fácil, debido a los innumerables caminos que podía tomar. Cuando estaba a punto de alcanzar la ansiada meta, me colgué de uno de los travesaños del techo, observando cómo la vagoneta se estrellaba y, a su vez, destruía la pared. Tras ella, se encontraba un enorme lago subterráneo.

18 Al adentrarme en el lago, me di cuenta de que mi búsqueda en este "húmedo" lugar no sería fácil debido a que de vez en cuando, debía respirar para no morir asfixiado. Observé que había bastantes cuevas, y me llevé una grata sorpresa al acercarme a una de ellas, cuando ante mis ojos apareció una simpática sirena que, como si de unos primeros auxilios se tratase y mediante el boca a boca, me restablecía el aire perdido. Pero, como "no es oro todo lo que reluce", también encontré algunas cuevas en las que en lugar de habitar estas preciosidades marinas, lo hacían unas peligrosas pirañas asesinas.





19 Después de explorar parte del lago subterráneo, hallé, en la zona oeste, una salida al exterior que comunicaba con una cueva en la que destacaba un ídolo que mantenía sobre sus manos una Gema Mágica.





20 Sin perder un segundo, regresé al remanso de la Dama del Río y arrojé la nueva Gema que había encontrado, transformándose en una burbuja de aire. En seguida comprendí la utilidad del objeto que acababa de obtener, sin duda podría respirar durante más tiempo debajo del agua. Así que me encaminé al Lago y me dispuse a explorarlo por completo, ahora, ¡ya podía hacerlo!.



21 En la zona sudoeste encontré el "ansiado" pez del despistado mago, que rápidamente introduje en la pecera. Regresé a Pinedale a devolver el pez a su legítimo dueño y me llevé una gran alegría al comprobar que no había perdido nada más. A cambio me recompensó con un muelle.







22 Regresé a la cueva del ídolo y, gracias al muelle, logré cruzar el río. Recogí el símbolo que me permitía, en caso de errar en un puzzle, devolverlo a su estado inicial para volver a intentarlo. Enfrente de mí se hallaba un túnel de entrada.



23 Al otro lado descubrí un palacio subterráneo lleno de trampas y peligros. La entrada se encontraba protegida por un "caluroso" fuego, el cual no podía atravesar. En la pared había tres pilas con un símbolo cada una. ¡Esto me dio una idea!. Pensé que probablemente me hiciese falta agua de los símbolos representados en cada pila. Así que recogí agua en cada uno de los frascos, los vacié en las pilas y... ¡Bingo!, había funcionado ¡el fuego desapareció!.



24 El interior estaba lleno de salas en las que la única manera de poder salir de ellas era resolver un intrincado puzzle, en el que debía mover una serie de estatuas para colocarlas sobre los resortes correspondientes.



25 Tras pasar algunas salas, en la zona sudeste del palacio, descubrí otra Gema, gracias a la cual obtuve un Espejo. Volví inmediatamente al palacio y continué explorando el resto de las salas.



26 En la zona noreste me encontré con una gigantesca armadura en un estrecho pasillo, que me impedía el paso. Fue sencillo esquivarla. Simplemente tuve que usar el espejo, creando una réplica exacta de mi persona que confundió a la armadura.

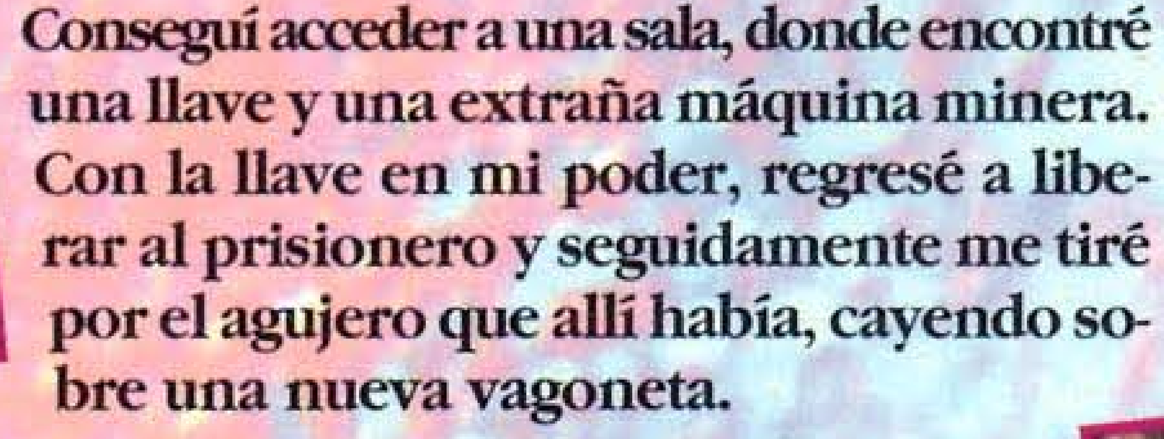


27 Tras esto encontré a un extraño personaje encadenado a la pared, implorándome que le liberase. Para lograrlo, debía encontrar la llave que abriese sus cadenas.

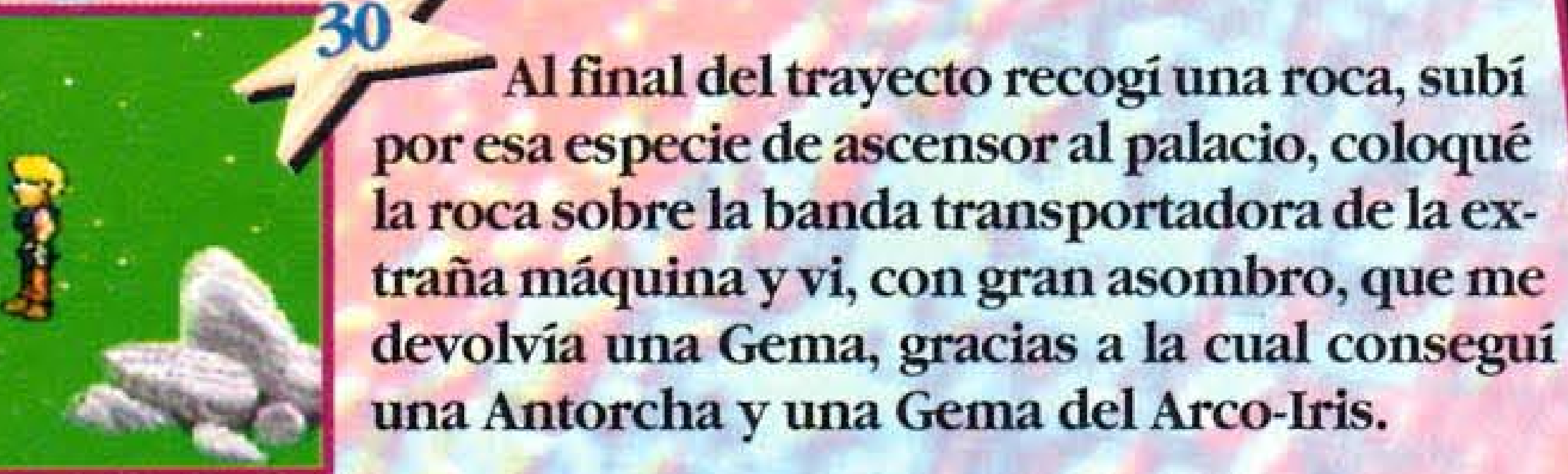




28 Me dirigí hacia la zona noroeste, que era la única que me faltaba por visitar. Al entrar en una sala me encontré con una desagradable sorpresa: un monstruo verde y viscoso que de repente se dividía en gotas. Me pude deshacer de él, usando el preciado espejo.



29 Conseguí acceder a una sala, donde encontré una llave y una extraña máquina minera. Con la llave en mi poder, regresé a liberar al prisionero y seguidamente me tiré por el agujero que allí había, cayendo sobre una nueva vagoneta.





30 Al final del trayecto recogí una roca, subí por esa especie de ascensor al palacio, coloqué la roca sobre la banda transportadora de la extraña máquina y vi, con gran asombro, que me devolvía una Gema, gracias a la cual conseguí una Antorcha y una Gema del Arco-Iris.

Todavía te queda un duro camino por recorrer, lleno de complejas trampas, misteriosos personajes, parajes ocultos... Pero tú ya conoces el entorno en el que te tienes que desenvolver y el inmenso poder de la magia. Sólo un consejo: Confía en tu buen instinto y aprende deprisa, se ingenioso y no desesperes. Son las principales esencias de todo buen mago y de cualquier aprendiz. Pero si aun así te encuentras confuso y las fuerzas te flaquean, no dudes en pedir ayuda al gran mago del reino: ¡MARIO y su séquito de jugones te aconsejarán sabiamente aquí, como siempre, en el Club Nintendo...!



¡Llegó la Plokmanía!

No es un robot, no es un lavavajillas, tampoco es de Marte (¿o quizá sí?) y ni siquiera podríamos decir que es un muñeco de plastelina... ¿Qué es entonces? Sencillamente ¡es Plok!, el nuevo fenómeno de Nintendo que arrasará como un tornado cada bit de tu consola. Si crees que exagero es que todavía no sabes que está loco, es inquieto, lanza sus brazos y piernas, salta, corre, se disfraza, usa un ovni para irse de vacaciones, odia el agua y tiene una extraña pasión por las banderas. Y por si fuera poco, algún desalmado ha robado su bandera favorita y ahora tiene que recuperarla. ¡Qué pesadez!

¿CÓMO SE MUEVE?

Una de las muchas cosas buenas que tiene ser Plok es que no hay límites. Nuestro protagonista tiene dos tipos de salto y elimina los peligrosos enemigos que se cruzan en su camino utilizando sus brazos y piernas. No te preocupes porque nunca los pierde o al menos, eso dicen...



Plok no conoce las armas (entre otras muchas cosas) y desde luego no se complica la vida. Cuando tiene enfrente algún enemigo, le arroja sus extremidades que retornan a su cuerpo como el más sofisticado boomerang. Increíble, pero cierto.

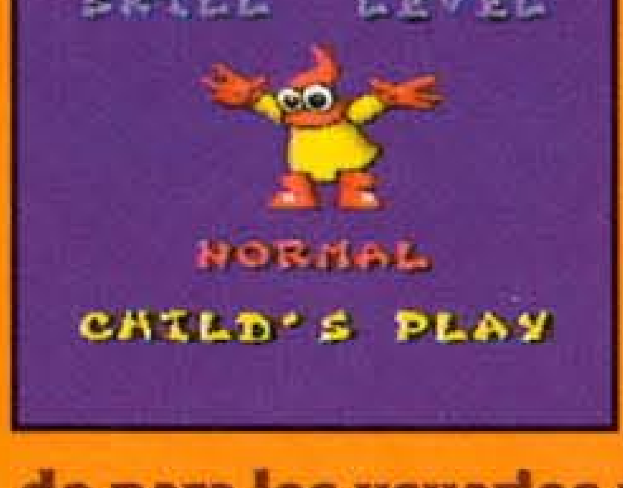
El salto normal nos permitirá esquivar muchos obstáculos y recoger conchas mágicas, para obtener mayor puntuación y "Ploks" extra, que nunca están de más.



Gracias al supersalto, accederemos a lugares innacesibles a pie y sacaremos a Plok de más de una situación difícil aunque a veces, lo utilizaremos forzosamente para poder avanzar.

A lo largo del juego, Plok podrá recoger nidos de avispas (¿está loco o no?) para emplearlas como "kamikazes" contra cualquier enemigo.





Plok es un alarde de técnica. El magnífico colorido que salpica las 37 fases del juego va acompañado por una increíble jugabilidad y una música sencillamente perfecta. Además posee dos modos de juego de los cuales uno está pensado para los usuarios más pequeños (child´s play) y otro es ideal para los amantes de la dificultad. Fases secretas, atajos, zonas ocultas (información celosamente guardada en nuestros archivos) y una enorme diversidad de escenarios comparten el protagonismo con los anteriores elementos. Realmente tiene todas las características para llegar a ser un "Top" en todas las listas de éxitos.





Con el Amuleto Perdido del abuelo (¡ sí, Plok tiene antepasados!) podremos convertirle en un tipo bastante malhumorado que se transformará en sierra al saltar y arrasará con todo lo que pille en su camino. Ríete ahora del Dr. Jekyll y Mr. Hide.



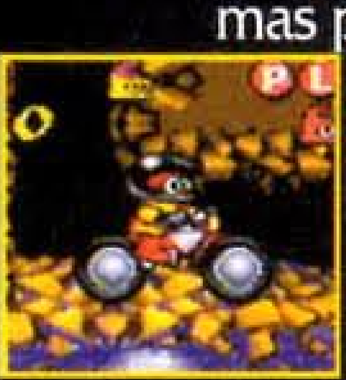


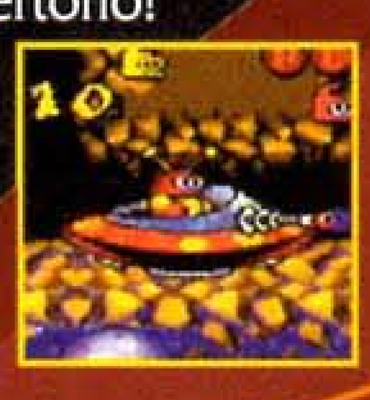
¿QUÉ "DIANTRES" ES?






Realmente nadie lo sabe, ni siquiera sus creadores. Lo que sí sabemos es que tiene cierto complejo de camaleón australiano porque a lo largo de su aventura se disfraza con mil y un atuendos. Y si no te lo crees, ahí van unos ejemplos: cuando hay "gresca" se disfraza de Ploky (boxeador), si se mete en problemas se transforma en Plok Wayne (vaquero), con trabuco en mano veremos cómo se viste de Sir Plok (¿o Sir Algarrobo?), cuando la cosa está que arde echa mano de su lanzallamas para convertirse en Plokxterminator... ¡Menudo repertorio!



Ah, y no olvidemos los vehículos que utiliza porque también son cosa fina. Si miras las fotos seguro que estarás de acuerdo conmigo en que sobran las palabras.

¿DÓNDE VIVE?

Su lugar de residencia creemos que está en el Pacífico sur, en una pequeña isla un tanto acrílica. ¿O es en el Océano Índico? En fin, su localización como todo lo que rodea a este personaje, es una verdadera incógnita.

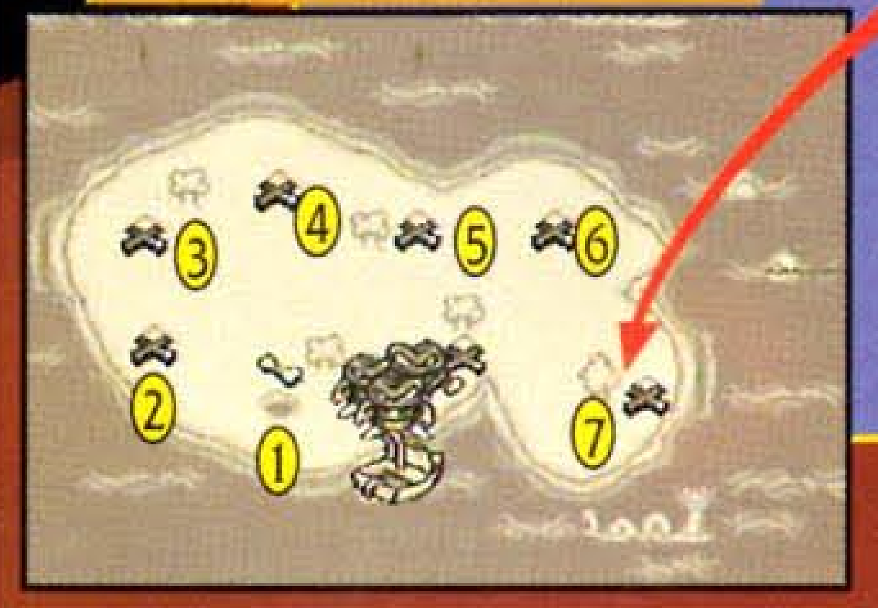














Legacy Island:
1-.Mace cove.
2-.Fool´s gap.
3-.Zig zag.
4-.Sponge rocks.
5-.Swifty peaks.
6-.Log trail.
7-.Crouch hill.
8-. Bobbins bros.

Cotton Island:
1-. Beach.
2-. Bridge.
3-. Columns.
4-. Log falls.
5-. Rickety bridge.
6-. Crazy cradles
7-. Blind leap.
8-. Bobbins Bros.

Akryllic:
9 -. Garlen beach.
10-. Sleepy dale.
11-. Plok´s house.
12-. Plok town.
13-. The pekinos.
14-. Venge thicket.
15-. Dreamy cove.
16-. Creepy forest.
17-. Womack spider.
18-. Creepy crag.
19-. Gohome cavern.
20-. Crashing rocks.
21-. Rockyfella.



LUCES... CÁMARAS... ¡ACCIÓN!

COTTON ISLAND



1-. Beach:

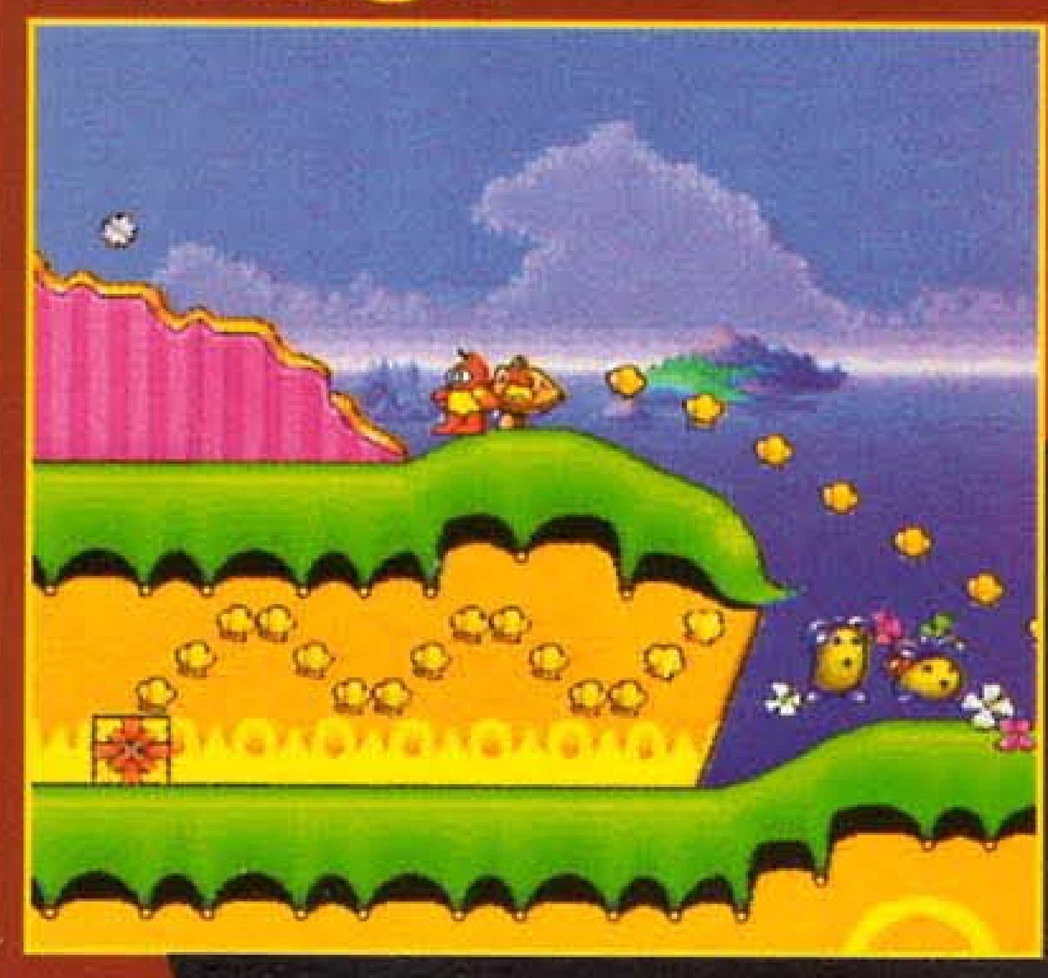
Nuestra aventura comienza en la playa de Cotton Island. Ya sobre la arena, el camino lógico para avanzar es ir a la derecha, pero si en vez de esta dirección, damos un supersalto sobre el agua hacia la izquierda, y disparamos a la fruta que hay en el árbol, entraremos en una espectacular fase de bonus en la que pilotaremos un helicóptero y avanzaremos contrarreloj. ¡Esto sí es un buen comienzo!





Si por el contrario avanzamos normalmente hacia la derecha, tendremos que eliminar a unos enemigos con aspecto de patatas saltarinas que se interpondrán entre Plok y la meta final.

2-. Bridge:



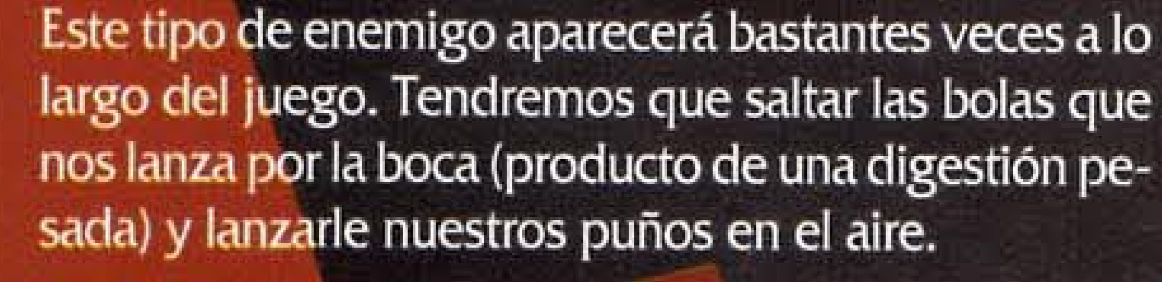
A la izquierda del inicio podremos recoger una sierra que hará avanzar a Plok rápidamente hacia la derecha, convirtiendo en serrín todo lo que se cruce su camino. Ahora bien, si no olvidamos de la sierra, un poco más abajo podremos obtener nuestro primer disfraz: el temible Ploky entra en acción.





Los puños de Plok no podrán eliminar a estos molestos pececillos que pasan más tiempo fuera del agua que dentro. Sin embargo, con el disfraz no habrá merluza que se resista.

3-. Columns:



Este tipo de enemigo aparecerá bastantes veces a lo largo del juego. Tendremos que saltar las bolas que nos lanza por la boca (producto de una digestión pesada) y lanzarle nuestros puños en el aire.



Observar atentamente todo a lo largo de cada fase resultará de vital importancia. En ésta por ejemplo, aparece una flecha compuesta por conchas bastante sospechosa que algo querrá indicar.





La misteriosa flecha nos señala la localización de un árbol con fruta mágica que nos conduce a otra fase de bonus. En el desarrollo de la misma nos pondremos el casco y pilotaremos una moto realmente veloz, también luchando contra el tiempo.



4-. Log falls:



En esta fase tendremos que estar muy atentos y avanzar con mucho cuidado ya que en muchas zonas, troncos como estos rodarán hacia nuestra posición. Dar un gran salto a tiempo es, casi siempre, la mejor receta.



En la zona superior derecha, sobre una pequeña plataforma, hay un regalo para nosotros. Sir Plok, además de poder cazar patos, es capaz de destruir esos molestos obstáculos con generosas raciones de perdigón crudo. Como verás, es todo un caballero.



5-. Rickety bridge:



Plok no está demasiado rellenito, pero su peso es suficiente para romper este puente y seguir avanzando. De nuevo, otra flecha nos da la pista definitiva.



En nuestro afán de investigar, retrocederemos hacia la izquierda y nos daremos de bruces con una maravillosa sierra. El efecto que produce en Plok se muestra en la foto.



Rectificamos. Perder unos kilos no le vendría nada mal, porque en ocasiones como ésta romper los puentes puede significar darse un chapuzón. ¡Y a Plok no le gusta el agua!

6-. Crazy cradles:

Nada más comenzar esta fase, tendremos que apretar los dientes y tirarnos al vacío, sin saber qué nos espera al final de la caída. Arriesgarse tiene su recompensa, y en este caso Plok podrá obtener un nuevo disfraz, ¿con qué nos sorprenderá ahora...?





Para poder avanzar, tenemos que utilizar esta plataforma que se mueve a toda velocidad en trayectoria circular, teniendo mucho cuidado de saltar de ella antes de llegar a los pinchos. En la foto puedes ver lo que sucede si no me haces caso.

7-. Blind leap:

En esta fase veremos la peculiar forma de llover que existe en la Isla del Algodón.
Lluvia sí, pero de troncos de madera que al caer ruedan hacia arriba y contra los que no hay más paraguas que un buen supersalto a tiempo.



De nuevo otra flecha de conchas nos está indicando hacia arriba, pero realmente no hay forma de subir en esa dirección... ¿o sí la hay?





8-. Bobbins Brothers:



Por fin Plok ha alcanzado a los dos malvados que habían robado su preciosa bandera, Milton y Marshall Bobbins. Procedentes del circo, fueron despedidos del mismo por robar la carpa y las jaulas de los leones, pero ésta es otra historia. Lo que sí nos interesa de estos dos acróbatas es que saltan continuamente e intentan aplastar a Plok con su enoorme peso y si se aleja le lanzan los empastes sobrantes de su hermosa dentadura. Una buena ración de puños será suficiente para escarmentarlos y hacer que devuelvan la bandera y la felicidad a Plok.



Tras eliminarlos, a Plok le espera un largo día en alta mar a bordo de su barca para retornar a casa. Pero si has creído que la historia acaba aquí estás muy equivocado...



AKRYLLIC:

"¡Horror!" es la primera palabra que se le ha escapado a Plok al llegar a su isla. Akrillic ha sido invadida por hordas de repugnantes pulgas que además han robado las banderas de Plok (esta historia me suena de algo). Su objetivo ahora será buscar en todas las fases a esas pulgas y destruirlas, ya que la última de ellas es la que posee la bandera de cada fase.
Se rumorea que esas pulgas son hijas de la Pulga Reina que habita en el corazón de la Isla Akrillic, al más puro estilo Alien, pero este rumor está por confirmar...

9-. Garlen beach:

Por primera vez en nuestra aventura, nos encontraremos con las dianas, que al ser pulsadas con alguno de los miembros de Plok modificarán algún elemento del entorno. En este caso, la diana hace aparecer de la nada una plataforma para que podamos avanzar, pero todo tiene su precio. El miembro que hayamos utilizado en la diana aparecerá en una percha y se quedará en ella hasta que pasemos a recogerlo.







Sí, lo que ves en la foto es una pulga, una extraña especie que parece una rana más que otra cosa, pero a estas alturas debes fiarte de lo que te digo. A falta de insecticida, tendremos que localizarlas una por una y destruirlas con tres golpes, pero con cuidado, porque al darles se pondrán nerviosas e intentarán saltarnos encima.

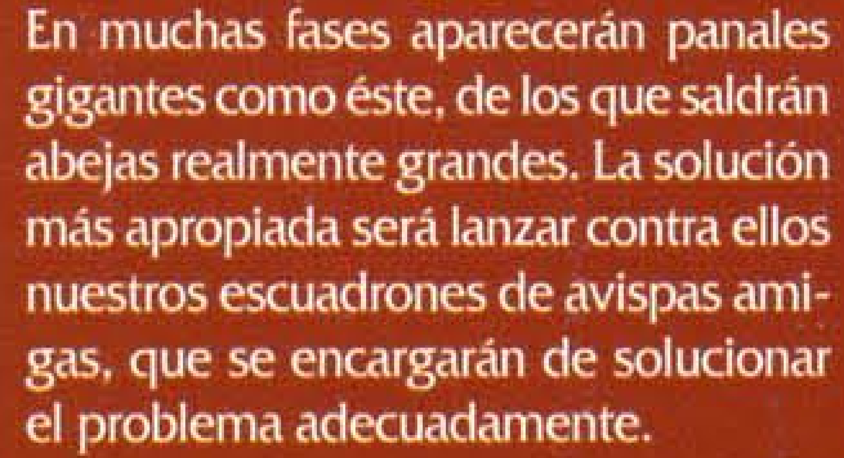




Muchas cosas en Akryllic no son lo que realmente parecen. En este caso, ese enemigo se transformará en cohete al recibir un golpe y nos será útil como transporte para llegar a zonas más elevadas.



10-. Sleepy dale:



En muchas fases aparecerán panales gigantes como éste, de los que saldrán abejas realmente grandes. La solución más apropiada será lanzar contra ellos nuestros escuadrones de avispas amigas, que se encargarán de solucionar el problema adecuadamente.





¡Hemos pillado a Sir Plok en acción! Se ha abierto la veda de la pulga.



En esta fase tendremos que avanzar sin brazos ni piernas durante un rato. Y aunque todos sabemos que Plok es un personaje con mucha paciencia, avanzar sin sus miembros puede llegar a ser un tanto molesto.



11-. Plok´s house:

Hogar, dulce hogar. Por fin Plok ha llegado a casa pero no ha sido el único que lo ha hecho. Una horrorosa pulga ha osado invadir la morada de Plok y esto no pude quedar así... Tres golpes serán suficientes para eliminarla.





Tras destruirla y, agotado por el cansancio, Plok se ha quedado dormido al lado de la estatua del abuelo Plok y le ha invadido un profundo, profundísimo sueño en el que hay un extraño protagonista en una no menos extraña historia...



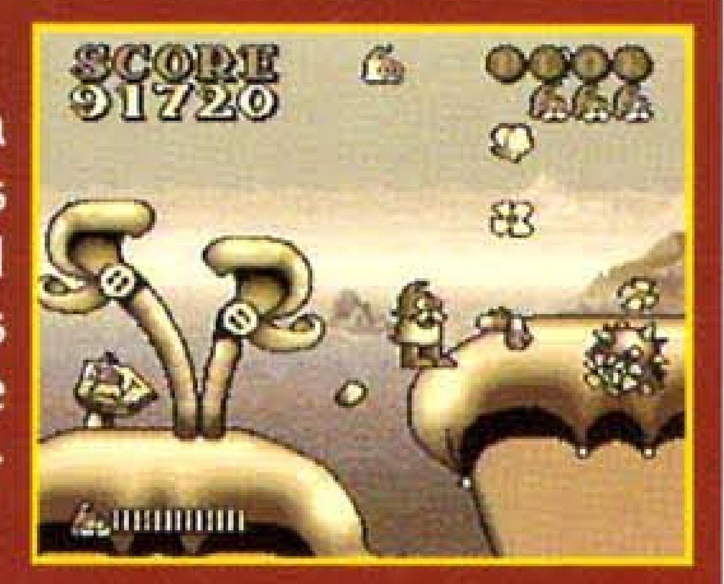
LEGACY ISLAND

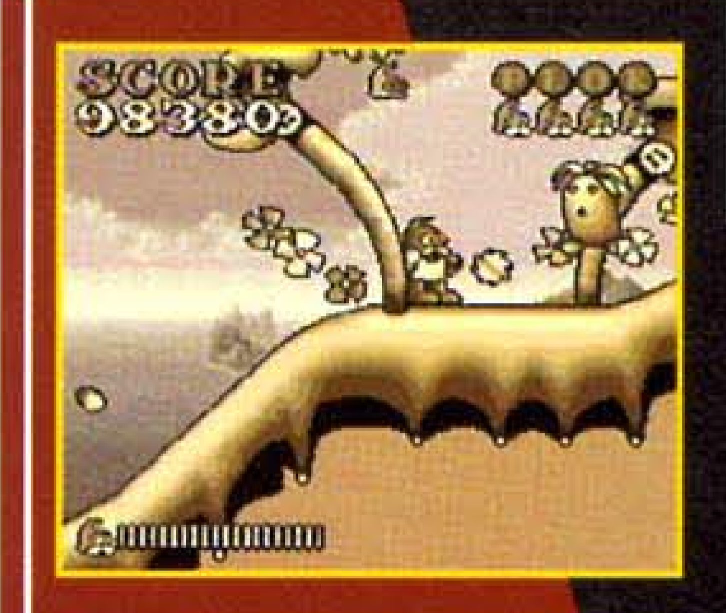


En el sueño, su mundo multicolor se ha transformado en una especie de antigua película en blanco y negro de cine mudo, en la que el actor principal es su abuelo. Su misión es ir "En busca del Amuleto Perdido" y tenemos que ayudarle, claro.

1-. Mace cove:

La Isla del Legado está plagada de unos extraños seres con pinchos que se interpondrán siempre en el camino del abuelo Plok. Dispararles una vez y pasar por encima de ellos rápidamente, será la mejor forma para que le dejen en paz.





2-.Fool´s gap:

Aquí podemos ver que no sólo Plok tiene antepasados. Realmente, las patatas saltarinas también tienen derecho a tenerlos ¿no crees?

3-. Zig zag:

Al final de cada fase el abuelo Plok tendrá que excavar en unos sospechosos montones de tierra para intentar desenterrar el cofre con el Amuleto, y se enfadará bastante si no consigue su propósito. En lugar del Amuleto, se llevará desagradables sorpresas en cada fase.



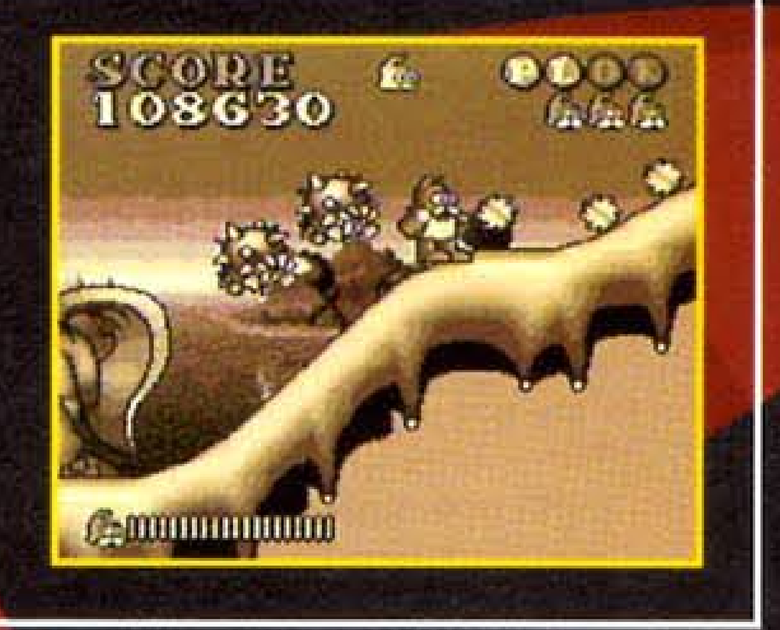


4-. Sponge rocks:

También nuestros "amigos" los peces aparecen en el sueño. El abuelo tendrá que estar muy atento si no quiere tener ningún problema con ellos.

5-. Swifty peaks:

En esta fase, el abuelo Plok tendrá que escoger una de las tres sierras para seguir avanzando. Dos de ellas son de recorrido corto, mientras que la tercera le hará avanzar una enorme distancia y pasar a toda velocidad por encima del agua.



6-. Log trail:

Lo mejor que podemos hacer al comenzar esta fase es quedarnos muy quietos, ya que seremos recibidos por un aluvión de troncos que caerán a nuestro alrededor. Cuando pase el peligro, podremos continuar hacia la derecha sin ningún problema.





7-. Crouch hill:

El abuelo Plok puede pasar esta fase de una manera rápida si al comenzar baja y retrocede hacia la izquierda. Aquí nos estará esperando una sierra que nos impulsará prácticamente hasta el final.



8-. Bobbins Bros.:

El sueño de Plok, hasta ahora repleto de diversión, se ha convertido en una pesadilla con la aparición repentina de los abuelos Bobbins Bros. Al igual que sus nietos, su mayor placer es dar la lata a cualquier miembro de la familia Plok, y por esta razón se han encargado de "tomar prestado" el amuleto del abuelo. En número de tres esta ocasión, intentarán eliminarle con las mismas tácticas de Milton y Marshall, y él a su vez, hará lo mismo que su nieto Plok (pasar por debajo de sus saltos y golpearlos con los puños). Y es que ya sabemos que "de casta le viene al galgo"...





Tras destruir a los tres malvados hermanos el Amuleto vuelve a ser de la familia Plok y el abuelo vuelve a estar contento... ¡Hey, pero se supone que esto sólo ha sido un sueño! ¿O quizás ha sido algo más...? La respuesta concreta no la conocemos, pero al despertar, Plok se ha sorprendido al ver que el amuleto lo tiene él y que la estatua del abuelo ha desaparecido. Ni el propio Sherlock Holmes podría explicar lo que ha pasado.







12-. Plok town:

De nuevo en la vida real, Plok tendrá que limpiar su ciudad de pulgas. Para hacerlo más fácil subiremos al tejado del primer edificio y pulsaremos la diana que hay a su izquierda. Con esto conseguiremos acceder más fácilmente a la plataforma que más adelante nos elevará a la zona superior.







Si en algún momento (como en éste, por ejemplo) ves que la puerta de alguna casa está abierta, no lo dudes y entra sin llamar, que para algo eres un Plok. En el interior podrás encontrar gratas sorpresas que se sumarán a tu marcador.



Al salir comprobarás que no fuiste bien recibido, y si lo quieres confirmar, mira la foto. Olvidándonos de este pequeño detalle, lo que tendrás que hacer ahora es alcanzar la zona superior de la pantalla, que es donde se encuentra la salida.

13-. The pekinos:

Estos 4 magos voladores han cometido un grave error: cruzarse en el camino de Plok. Parientes lejanos de los hermanos Bobbins (según dicen las revistas del corazón), su forma de vida es bastante parecida a la que podría tener un zepelín, o para que nos entendamos, están todo el rato en el aire.

Eliminarlos no será difícil si disparas a las dianas cuando pasen volando por la zona de los pinchos. Con esto conseguirás que se dejen de tonterías y caigan al suelo para golpearlos a placer, pero teniendo cuidado de que no te alcance la "lluvia de estrellas" que provocan con sus varitas. Fácil, ¿no?





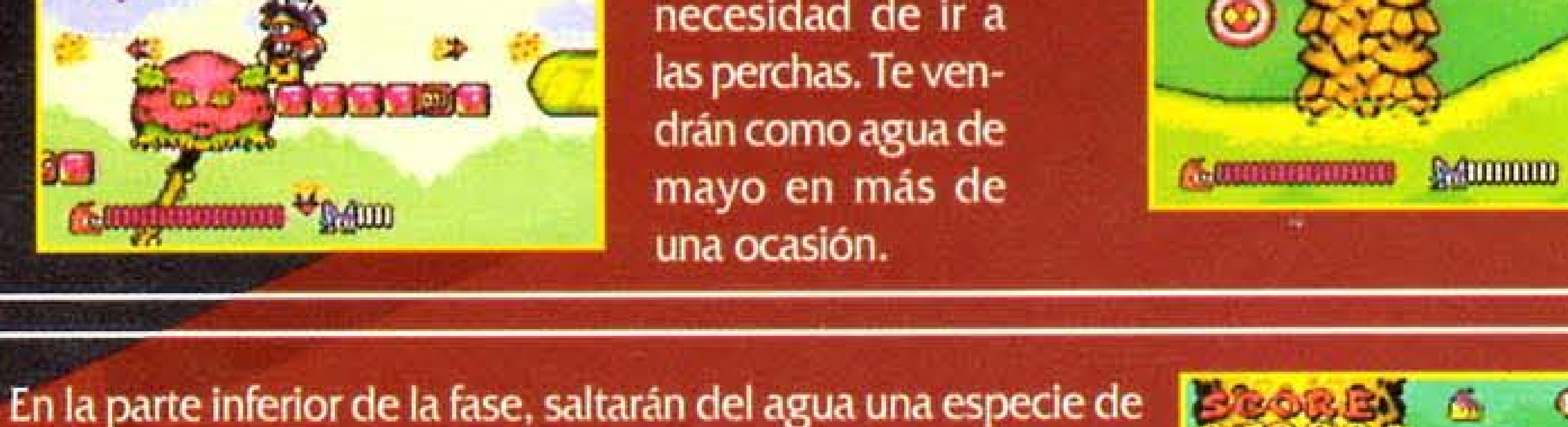
14-. Venge thicket:

A lo largo de esta fase, Plok se verá en serias dificultades para poder avanzar en puntos como éste, ya que enormes muros de piedra se interpondrán en su camino. Para ganar altura y poder superarlos, que de eso se trata, tendrá que disparar a las dianas para que los muros enterrados, colocados estratégicamente, se eleven y desde ellos, podrá rebasar el obstáculo sin ningún problema. Mejor dicho, casi sin ninguno, porque después de disparar a las dianas tendrá que recoger los brazos de las perchas...





Gracias a los disfraces, podremos recuperar todos nuestros miembros sin necesidad de ir a las perchas. Te vendrán como agua de mayo en más de una ocasión.



En la parte inferior de la fase, saltarán del agua una especie de pirañas que se quedarán frente a Plok levitando en el aire (han hecho un cursillo acelerado de yoga). Para hacerlos retornar a su hábitat acuoso, bastará con un buen golpe en salto.



15-. Dreamy cove:

¿Qué está haciendo Plok en la foto...? Muy sencillo, está disparando a los bloques azules para hacerlos desaparecer. ¿Que por qué...? Más sencillo aún, necesita eliminar esos obstáculos para poder ascender a la zona superior subido en el cohete.



16-. Creepy forest:

En esta fase, que de "forest" tiene poco, tendremos que atravesar unas puertas giratorias que tienen uno de sus lados repleto de pinchos. Para que Plok pueda pasar por ellas sin problemas, esperaremos a que giren lentamente y en el sentido de nuestro avance.



Esta margarita gigante no tiene buenas intenciones y se dedica a lanzar pequeñas flores que no pararán de tirarnos bolas. En vez de pararte a pensar si te quiere o no te quiere, destrúyela convirtiendo a Plok en sierra con el amuleto.



17-. Womack spider:



Por fin, Plok se verá las caras con la reina del bosque (eso se cree ella), una araña de la especie "arácnidus singularis" que se caracteriza por su afición al ganchillo. Sus movimientos se limitan a subir y bajar en el centro de la pantalla y al hacerlo, nos lanzará dos o tres millones de bolas que tenemos que esquivar saltando. Ah, se me olvidaba, sólo la podrás alcanzar cuando se encuentre en la zona inferior de la pantalla.



18-. Creepy crag:

En esta fase, veremos por primera y única vez, dianas conectadas a cartuchos de dinamita. Al hacer blanco en ellas, haremos detonar esos cartuchos y destruirán los muros cercanos que nos impedían continuar.



Para hacernos más sencilla la búsqueda de las pulgas y el ascenso hacia la salida, podremos emplear los cohetes que hay a lo largo de la fase. No son como el Discovery, pero también sirven.



19-. Gohome cavern:

Plok se encontrará en esta fase con un montón de problemas para avanzar, localizar a todas las pulgas y llegar a la meta. Uno de ellos será eliminar a estos enemigos que van protegidos por un escudo y a los que sólo podrá alcanzar por la espalda.

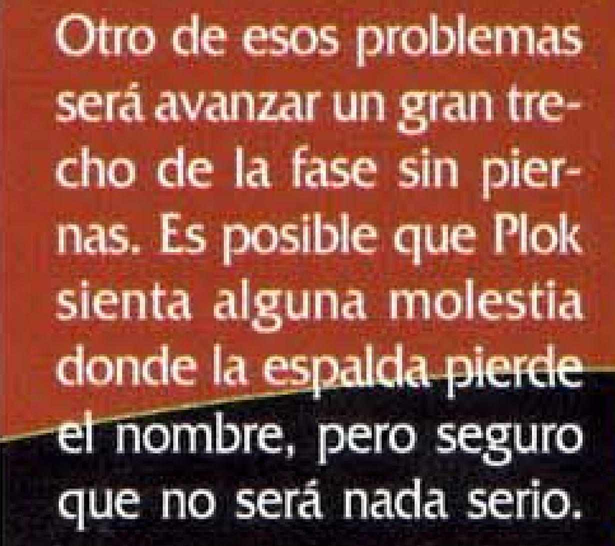


Es posible que en algún momento perdamos casi todos los miembros al usarlos en las dianas. Para remediar este problema, Plok tendrá que encontrar las cajas sorpresa con los disfraces que le devolverán sus extremidades.



20-. Crashing rocks:

A estas alturas, esta fase no será nada complicada para Plok. Las dificultades que se le podrán plantear serán avalanchas de enormes piedras y en las zonas de agua, olas, muchas olas. Las primeras se pueden esquivar fácilmente colocándonos en los entrantes del terreno y las olas podremos evitarlas saltando a tiempo desde las plataformas que hay sobre el agua. Es una lástima que a Plok no le guste el agua, porque con una buena tabla de windsurf se podrían hacer maravillas, pero ya sabemos que Plok es Plok.



Otro de esos problemas será avanzar un gran trecho de la fase sin piernas. Es posible que Plok sienta alguna molestia donde la espalda pierde el nombre, pero seguro que no será nada serio.





En el límite derecho de la parte inferior podremos hallar los miembros inferiores de Plok, que seguramente ya estaríamos echando de menos.





21-. Rockyfella:

Según comentan, Rockyfella es el espíritu de la tierra de Akrillyc y no le ha gustado demasiado que Plok le clavase alfileres encima para mostrar su colección de banderas. Así que cuando ha visto que Plok se le acercaba, ha pensado en vengarse. Para hacerlo, primero intentará "agarrarle" sacando las manos de la tierra y después saldrá personalmente a comprobar si sigue vivo o no, lanzando por si acaso, unas bolas por su cabeza.





Para que no nos alcance, estaremos muy atentos al suelo, viendo de qué parte del mismo van a surgir las manos (tiene cuatro) y cuando veamos que dejan de salir, esperaremos en el centro de la pantalla a que asome la cabezota para golpearle e irnos raudos hacia la parte izquierda.

MÁS FASES, MÁS DIVERSIÓN








Y una vez destruido Rockyfella, habremos... completado sólo esta parte, porque aún hay más. El nido subterráneo de las pulgas nos está esperando con sus 9 fases y, los 8 supervehículos están aguardando a ser conducidos por algún osado que se atreva a enfrentarse a la pulga reina. Y ya te anticipo que es un reto digno del mismísimo Rambo, pero ¿qué es eso para un auténtico PLOK...?

DIARIO DE MARIO

ORGANO DE EXPRESIÓN DEL CLUB NINTENDO DE ESPAÑA - CONSTITUIDO EN 1993

SUPER GAMEBOY: El sueño que se hizo realidad

Nintendo ha decidido **una vez más revolucionar el mundo de las video consolas, y como casi siempre, lo ha hecho por sorpresa.**

Así, el pasado día 14 de Marzo, la compañía anunciaba en San Francisco un nuevo producto, el Super Gameboy, que permitía unir por primera vez mediante un sofisticado periférico-adaptador a dos grandes mitos del entretenimiento: Gameboy y Super Nintendo.

Sí habéis oido bien, por primera vez se han hecho realidad dos grandes sueños de millones de usuarios, poder ver los juegos de Gameboy en color y que éstos sirvan también para la Super Nintendo.

El invento en realidad consiste en un cartucho de Super Nintendo que contiene un adaptador para Gameboy mediante el cual se puede introducir cualquier juego de esta consola en la Super Nintendo, transformando la pantalla tradicional en blanco y negro en una pantalla multicolor con sonido stereo.

Nosotros ya lo hemos recibido y ¡os ofrecemos, en exclusiva, las primeras imágenes de este revolucionario invento en la página siguiente!, donde en vez de encontrar las secciones habituales veréis un detallado reportaje de la nueva estrella de NINTENDO, el cambio en esta ocasión, creemos que merece la pena.

Pasa a la Página 18

Super Carlos Sainz

Uno de los **corredores de rallyes más admirados, no sólo en nuestro país, sino también en todo el mundo: Carlos Sainz, y la marca de consolas más prestigiosa del globo terráqueo: NINTENDO, se han unido para proporcionarnos, tanto a los amantes del deporte como a los de las consolas, una de las mejores noticias de los últimos tiempos.**

El 15 de febrero fue el día elegido para celebrar, en el Hotel Intercontinental de Madrid, una rueda de prensa con el fin de anunciar este nuevo y flamante fichaje de NINTENDO. El bicampeón mundial de rallyes, y el director general de Nintendo España S.A., Andrew Bagney, comunicaron que Nintendo patrocinará durante este año

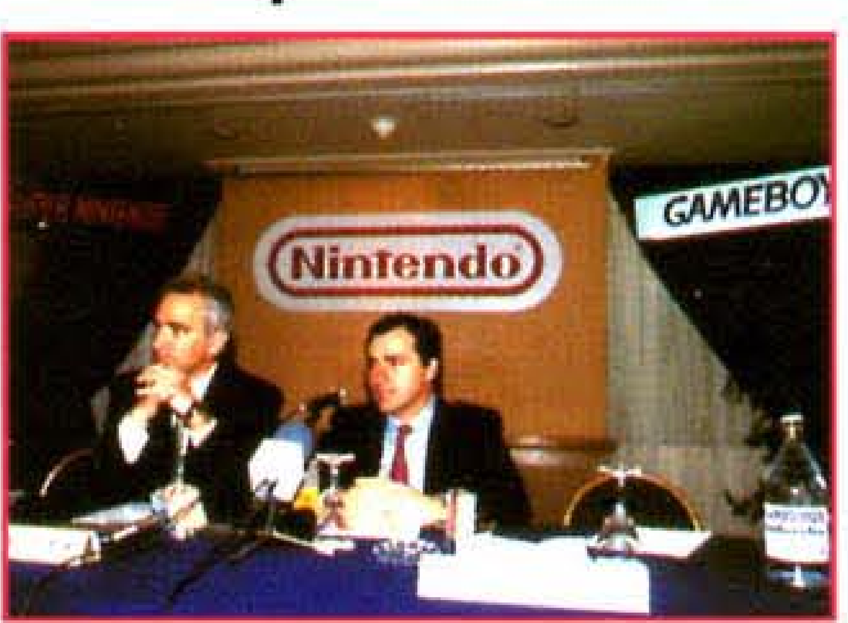


a Carlos Sainz. En total serán 12 rallyes, contando con el ya disputado en Portugal, en el cual Carlos apareció, por primera vez, luciendo el logotipo de Nintendo en su mono y casco.

También hablaron de los planes que tenían, y anunciaron sorpresas para el futuro -las cuales os daremos en primicia en su debido momento-. El ambiente fue muy distendido y Carlos se mostraba sonriente, lo cual denotaba, que ambas partes estaban satisfechas y contentas de comenzar lo que sin duda es una relación de lo más prometedora. Parece que esta alianza le ha traído suerte a nuestro admirado Carlos, puesto que en estos momentos ocupa el segundo puesto en el Campeonato Mundial de Rallyes, ¡todo un triunfo!.

Después de la rueda de prensa, Carlos Sainz hizo una visita a Nintendo España S.A., y por supuesto al CLUB NINTENDO. Carlos tuvo oportunidad de conocer a Mario, así como a los jugones y demás componentes del CLUB. Durante su visita, mostró mucho interés en conocer las actividades que realizamos, y sobre todo, las aportaciones que recibimos de nuestros socios. Mario fue el encargado de explicarle los diferentes departamentos que componen el CLUB y el funcionamiento de los mismos.

La verdad es que todo le resultó de lo más interesante, y no dejaba de asombrarse al ver la gran cantidad de colaboraciones que nos enviáis: tru-



cos, cartas súper divertidas, y vuestros maravillosos dibujos que ¡le encantaron!.

Todos nos lo pasamos muy bien, porque Carlos Sainz es una persona de lo más agradable que además, comparte nuestra afición por los buenos juegos. Nos prometió volver a visitar el CLUB NINTENDO y ¡tened por seguro que cuando lo haga os informaremos detalladamente!.

Viene de la Página 17

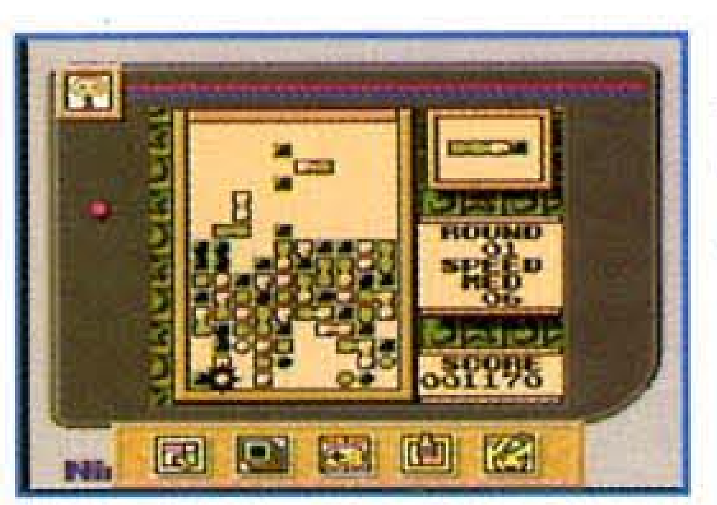
Como ves a partir de ahora podrás disfrutar de más 350 títulos de Gameboy en color a través de tu Super Nintendo. Todos esos juegos podrán customizarse en cuatro colores elegidos por el jugador, de entre una gama prealmacenada, pudiendo trasformar a nuestro gusto las distintas zonas gráficas que componen la pantalla, los cielos pueden ser azules, los bosques verdes... o cualquier otra combinación que se te ocurra dependiendo solamente de tus gustos personales.

Pero esto no acaba aquí, lo verdaderamente revolucionario, serán los nuevos títulos que a partir de ahora salgan para Gameboy, porque todos ellos aprovecharán al máximo las posibilidades de este nuevo adaptador, utilizando más de 256 colores simultáneos en pantalla. El primero de estos títulos será Donkey Kong uno de los grandes best seller en el mundo de los juegos arcades que será lanzado al mismo tiempo que Super Gameboy.

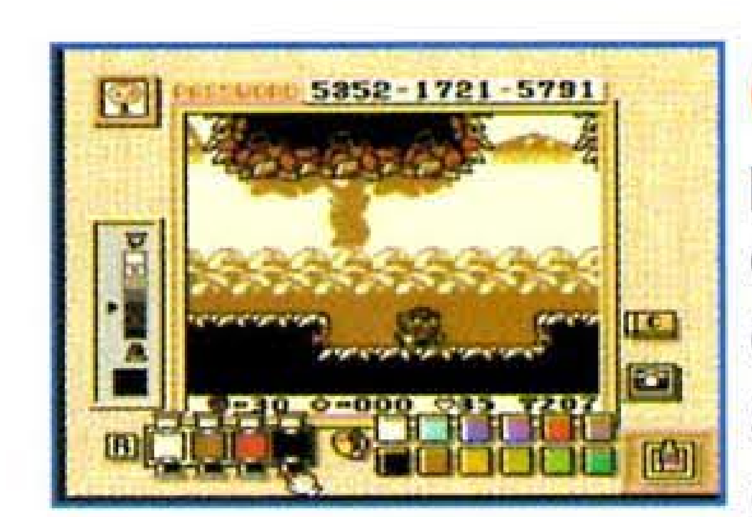
El lanzamiento oficial de Super Gameboy será el mes de Mayo en Japón, el 6 de Junio en Estados Unidos y un poquito más tarde llegará definitivamente a Europa.

EXCLUSIVA Super GAME BOY

Aunque no hemos **tenido demasiado tiempo para poder mostraros en profundidad este nuevo periférico de Nintendo, os adelantamos ya en primicia algunas de las opciones más interesantes que hemos descubierto y que estamos seguros despertarán en vosotros el mismo interés que lo hizo en nosotros.**



El menú **principal tiene cinco opciones: colores predefinidos, Marcos predefinidos, Modo Pintura, Controles y Modo Lápiz.**





Con la **opción de pintura podremos cambiar los colores originales por otros seleccionándolos de entre cuatro paletas distintas y modificando, si lo deseamos, la intensidad de cada uno de ellos.**



A partir **de ahora, la visión de nuestros juegos favoritos presentará un aspecto totalmente diferente dominada por el color.**







Es posible **seleccionar el escenario que rodea a la imágen de entre un grán número de opciones, nueve marcos originalísimos que combinan a la perfección con cualquier pantalla.**

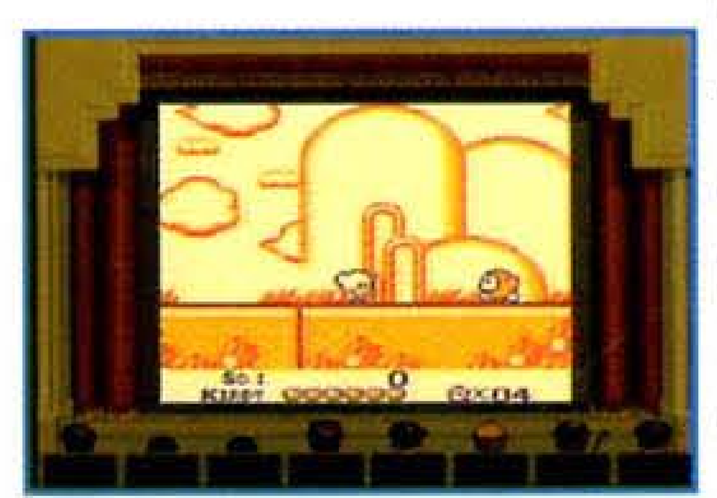


Con la **opción de pincel podremos dibujar dentro y fuera de la pantalla original del juego sin limitaciones, como si del mismísimo Mario Paint se tratase. Hay dos tipos de pinceles, doce colores, dos posibilidades de selección y en cualquier momento podremos volver a la imagen original.**



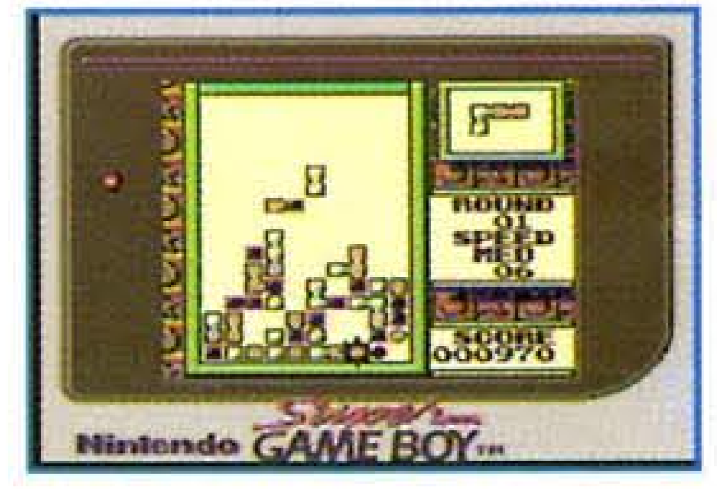


Con Super Gameboy **nuestro amigo Kirby se puede convertir en cualquier momento en una estrella de la pantalla grande.**





Existe una **opción con una serie de combinaciones de color ya predefinidas, que nos permitirán realizar una selección rápida sin necesidad de tener que pensar demasiado porque podemos elegir entre cualquiera de las 32 combinaciones (de cuatro colores cada una) posibles.**

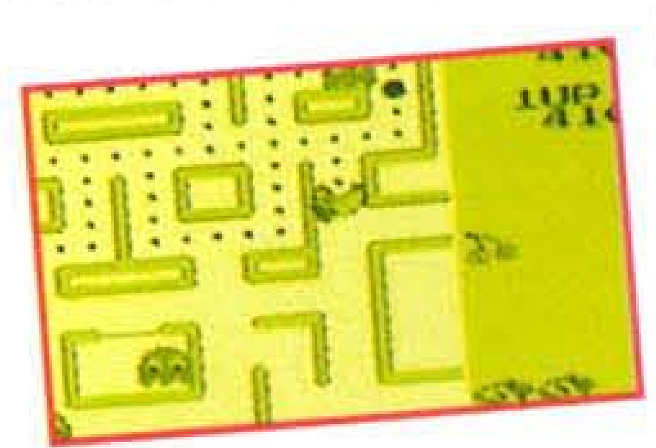


Para que **os hicierais una pequeña idea decidimos por fin colorear un juego de los más populares el Tetris 2 y aquí tenéis los resultados.**

EL SOFTWARERO INDISCRETO

Sigo "al pie del cañón", la verdad es que las noticias no paran de llegar a este lugar, cuyo nombre debo omitir por razones de seguridad. Pero os aseguro que es el sitio idóneo para enterarse de las noticias más sustanciosas, y visionar las imágenes más impactantes...

Para empezar, os tengo que poner en antecedentes. Hace algún tiempo, existía un juego (no, no es cuento, seguid leyendo), que todo el mundo llamaba "comecocos" y, haciendo honor a su nombre, causaba furor tanto en máquinas recreativas como en nuestra querida **GAMEBOY**, me estoy refiriendo a Pacman. Bien, pues como los tiempos han cambiado, y las chicas también son jugonas, Nintendo ha creado: **MS. PACMAN**. Ahora la protagonista es una bola, al más puro estilo Marylin -con lazo y lunar incluidos-, en un juego de habilidad con grandes dosis de humor.



GAMEBOY sigue sorprendiendo con sus logradísimas versiones de máquinas recreativas. En esta ocasión la elegida es **"Donkey Kong"**. Este título debe su nombre a un inmenso gorila, que aterrorizó durante más de una década a los jugones más pioneros. Este enorme animal ha secuestrado a Pauline, ¿que no sabéis quién es esta damisela?... pues la primera novia de Mario (no os preocupéis, Daisy lo entiende).

Puestas así las cosas, a Mario no le queda más remedio que ir en busca de su amada, a través de este larguísimo juego (tanto como Wario Land), mezcla arcade-puzzle, que incluye elementos de aventuras, tales como habitaciones ocultas, llaves que desaparecen, objetos que encontrar...

Sus cuatro megas de potencia, la posibilidad de salvar pantallas, y la aparición de Mario, son tres de las características más atrayentes de este juego, pero ¡habrá más!...

También hay excelentes noticias para **SUPER NINTENDO**. La primera de ellas es... bueno, mejor os voy a dar unas cuantas pistas para ver cómo estáis de reflejos. El protagonista del juego en cuestión, es la mascota más tragona de todos los tiempos, ha adquirido su fama por dos súper aventuras en **GAMEBOY**, parece un pastelillo de crema, y .... efectivamente estoy hablando de **KIRBY**. Para demostrar que se atreve con todo, ha decidido hacer su debut en "la SUPER" con:

KIRBY'S TEE SHOT. En esta ocasión, Kirby nos va a introducir en el mundo del golf, pero teniéndole a él como protagonista, ¡imaginaos lo divertido que puede resultar!. Los campos tienen un auténtico efecto tridimensional, y están plagados de obstáculos y enemigos de las anteriores aventuras de Kirby. Este título tendrá también la opción de 1 ó 2 jugadores, 8 megas de potencia y muchísimas sorpresas.

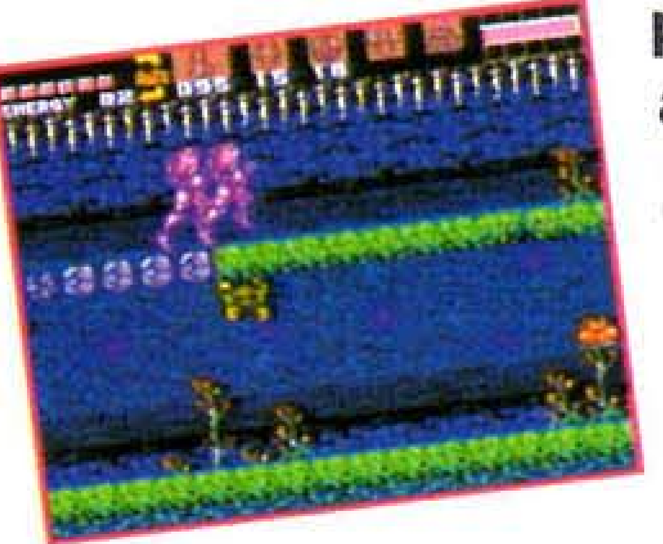
En el pasado artículo, os conté que Sound Fantasy era un simulador musical súper creativo, al más puro estilo Mario Paint, con grandes dosis de imaginación y muchísimo colorido... Bien pues aquí tenéis las primeras imágenes, ¿qué os parecen?, de lo más prometedor, ¿verdad?..

PAC-ATTACK, tan contundente como su nombre es este nuevo juego que mezcla de una manera magistral, el tradicional "comecocos", con el inigualable Tetris, todo en un súper cartucho, indudablemente, para **SUPER NINTENDO**.

Imaginaos, estáis en pleno "Tetris", intentando colocar las fichas para eliminarlas "del mapa", y de repente, un montón de fantasmillas aparecen, como por arte de magia, inundando la pantalla. Cuando creeis que todo está perdido, aparece un "Pacman", que se comerá a los dichosos fantasmillas, siempre y cuando lo situemos en el lugar adecuado... Podremos jugar en modo normal o puzzle con 100 pantallas diferentes, y también contra otro jugón ¡que se atreva con todo!... Realmente es ¡un auténtico reto a la agilidad mental, que os divertirá al máximo!.



La gran cantidad de llamadas que se han recibido en el **CLUB** preguntando por **SUPER METROID**, me han llevado a investigar un poquillo más acerca de este juego, consiguiendo unas imágenes con las cuales yo creo que... ¡sobran las palabras!.





BAZAR CLUB NINTENDO

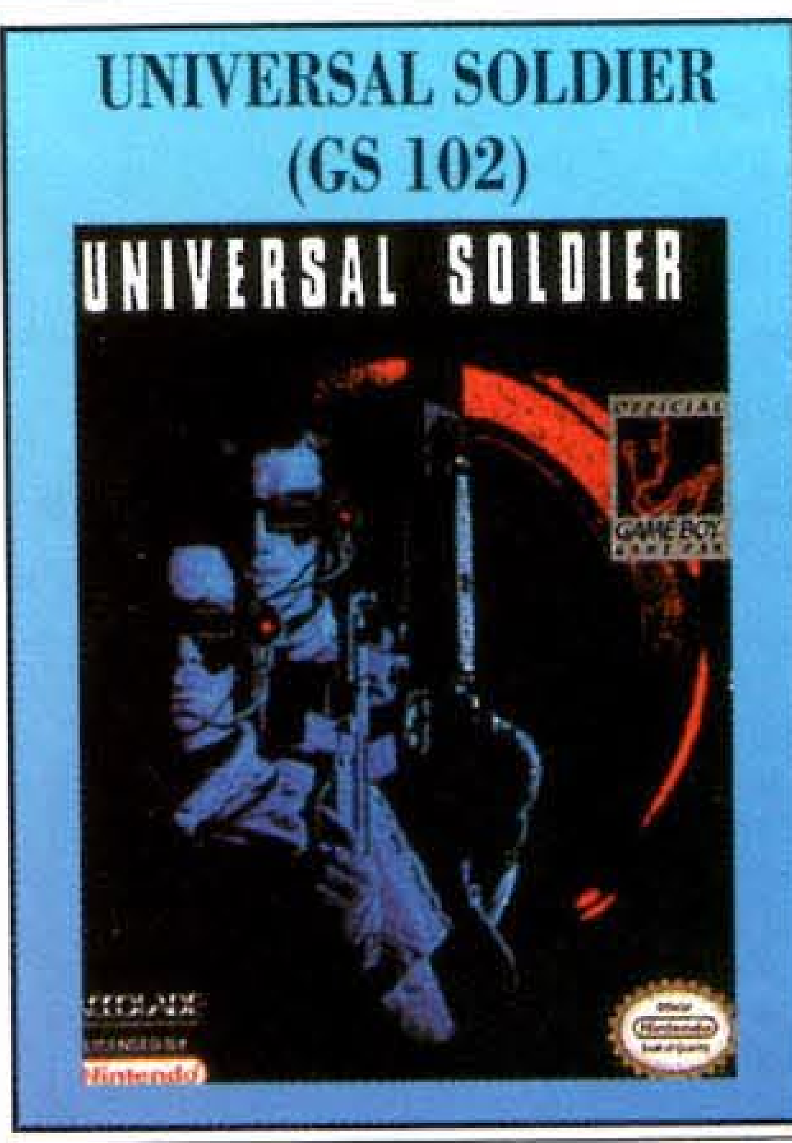
¿Quieres un buen título para tu GAMEBOY?... ¿te gustaría que el precio fuera "irresistible"?, pues, corre a por tu carnet, mira tu número de socio y ponte en contacto con nosotros ¡cuanto antes!. Tenemos justo, lo que estabas esperando:

¡¡¡¡ NUEVE FABULOSOS TÍTULOS DE GAMEBOY !!!

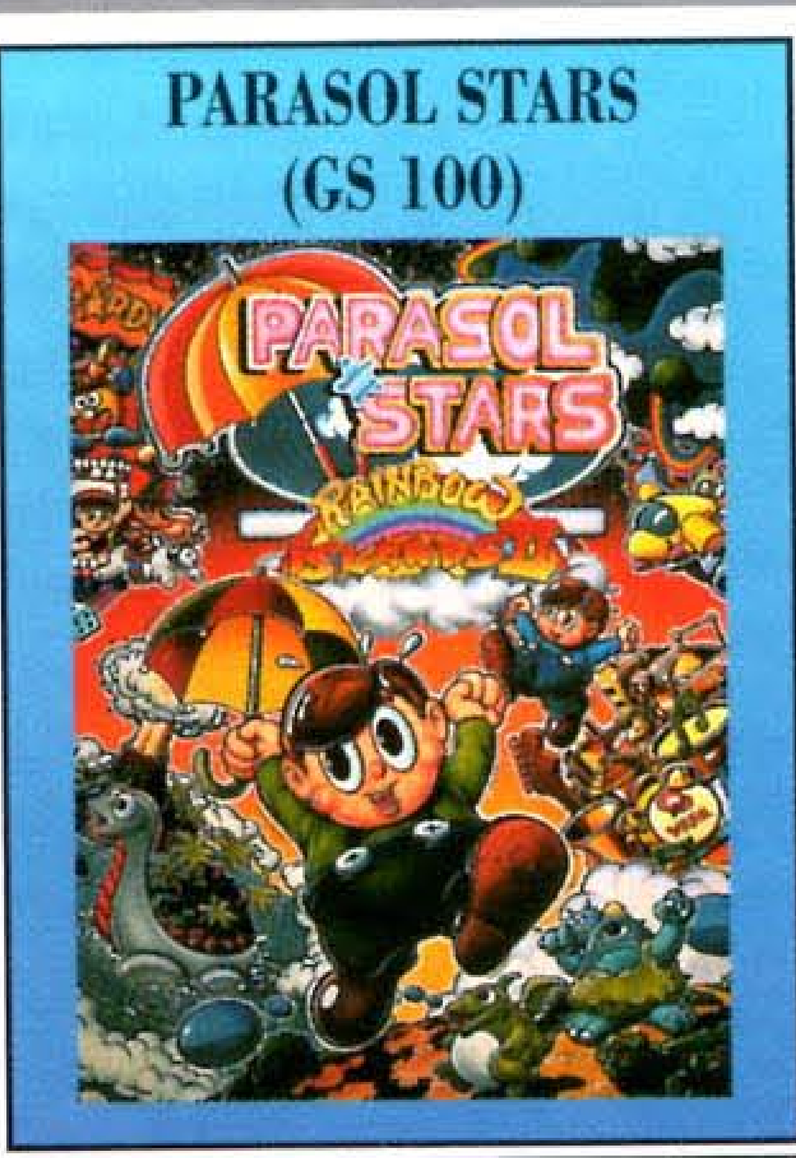
DESDE 2.100 PTAS. UNIDAD IVA INCLUIDO

Te ofrecemos estos títulos al increíble precio de 2.400 ptas. unidad y te damos la oportunidad de obtener un descuento en tu compra de 500 ptas., si tu pedido es de 3 juegos, y de 1.500 ptas. en caso de que sea de 5 juegos. Para poder acceder a cualquiera de estos descuentos al menos uno de los juegos que elijas tiene que ser TOP GUN o TERMINATOR II.

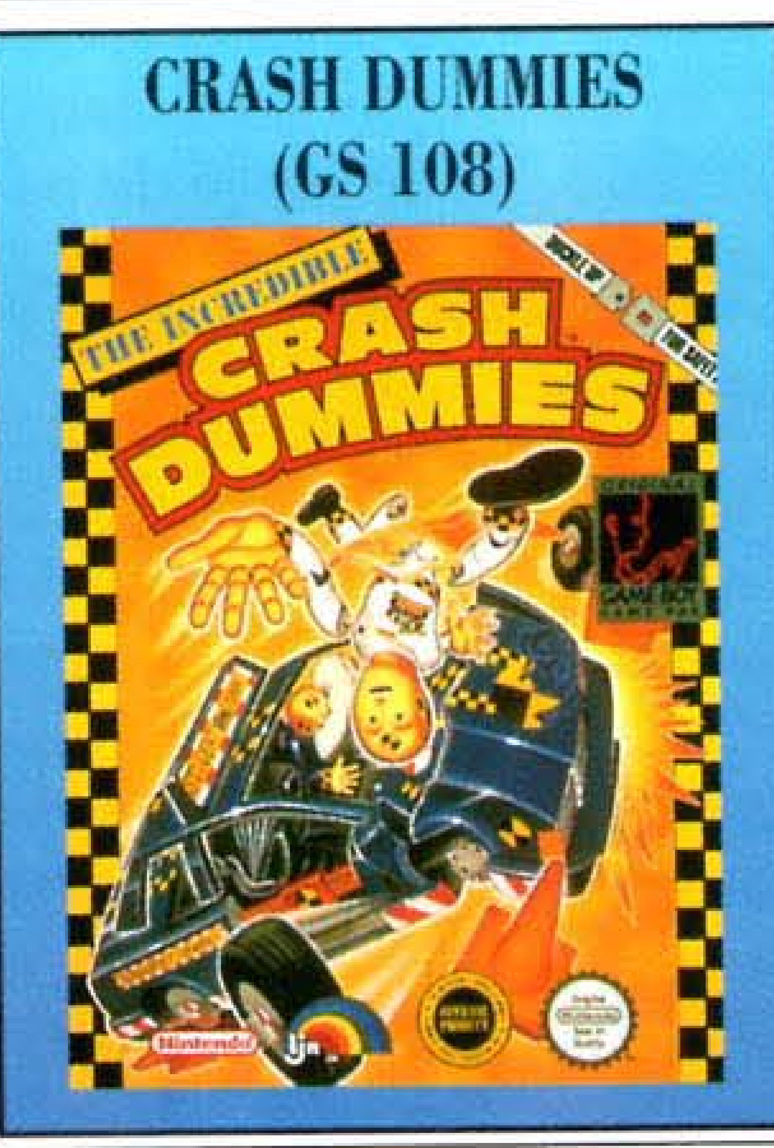
UNIVERSAL SOLDIER (GS 102)



PARASOL STARS (GS 100)



CRASH DUMMIES (GS 108)

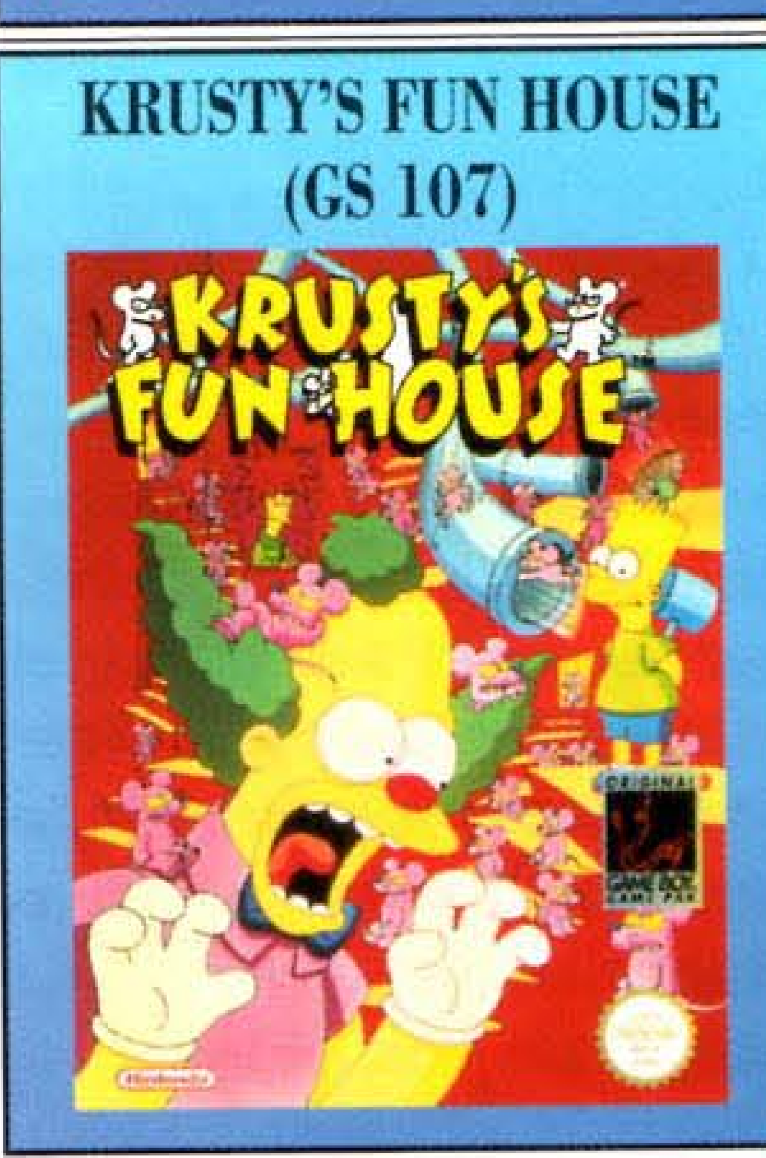


PROMOCION ESPECIAL

TOP GUN (GS 088)

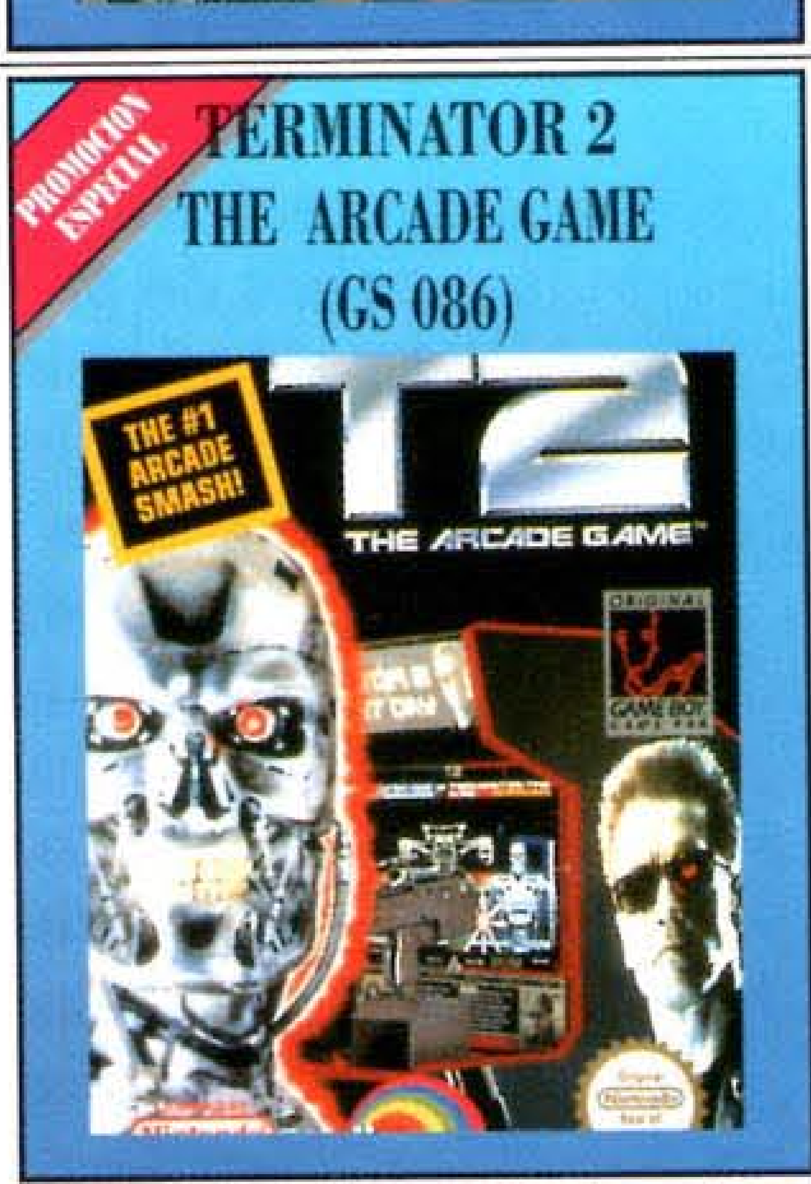


KRUSTY'S FUN HOUSE (GS 107)

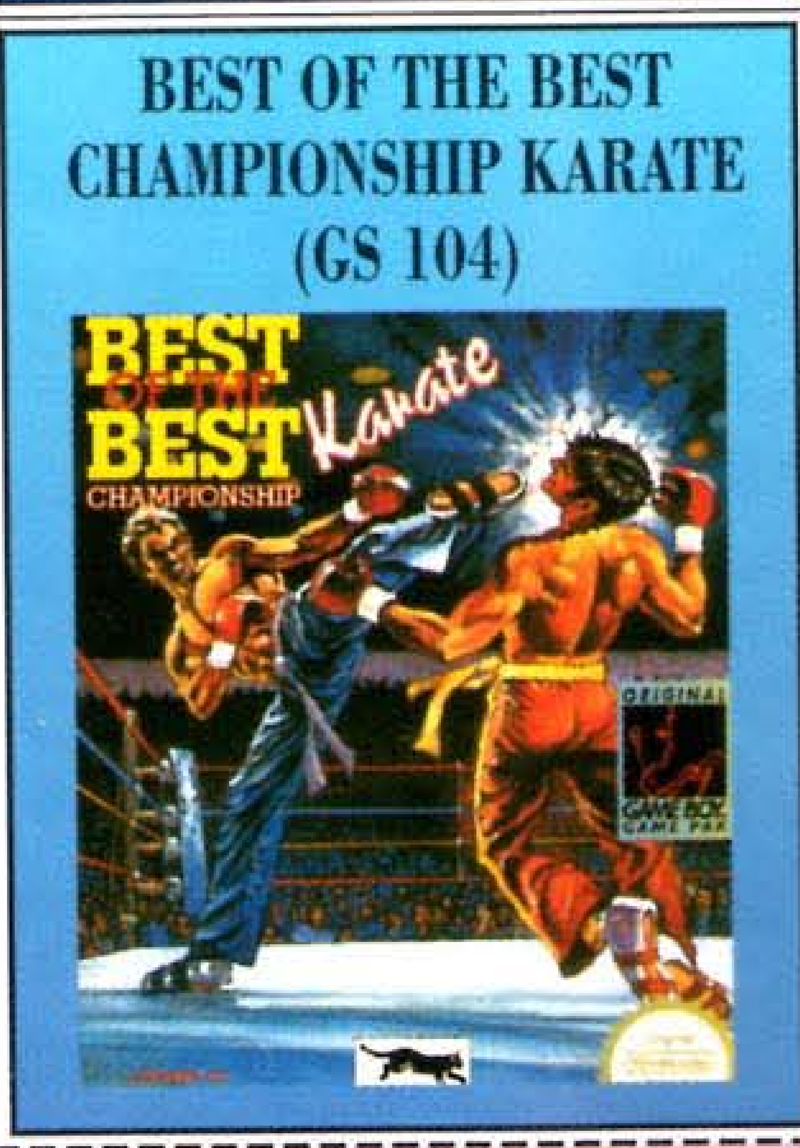


PROMOCION ESPECIAL

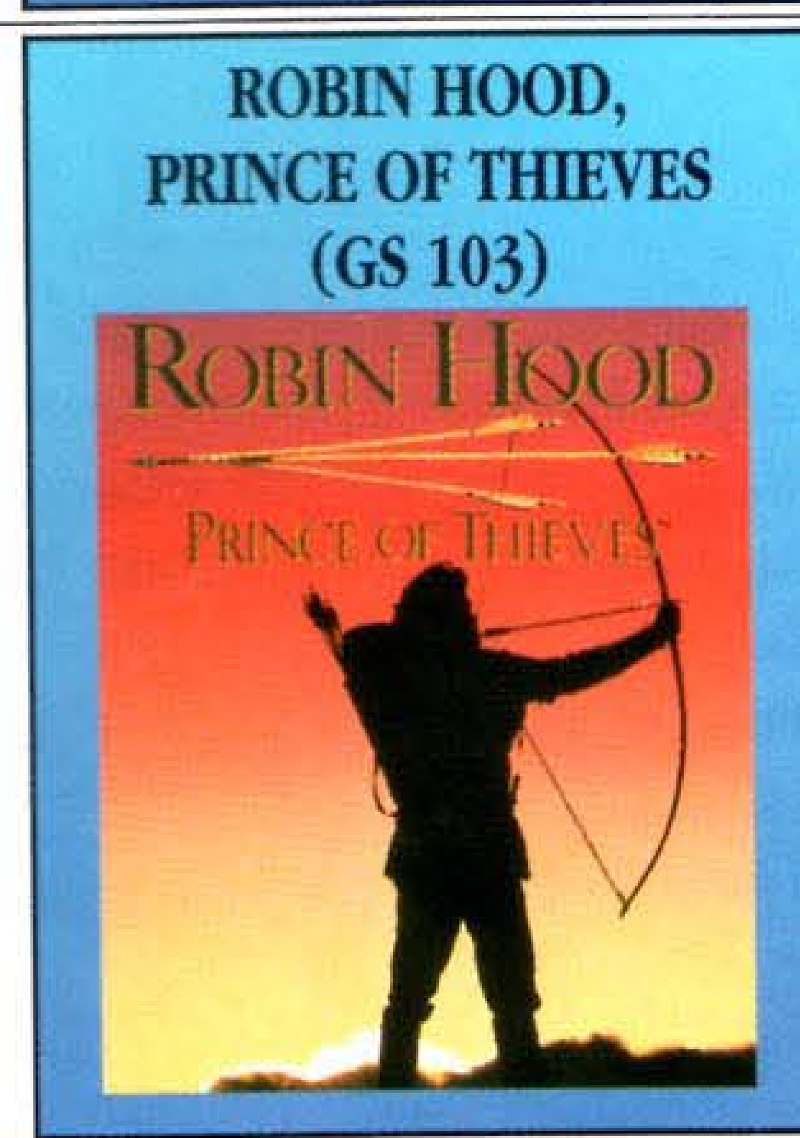
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME (GS 086)



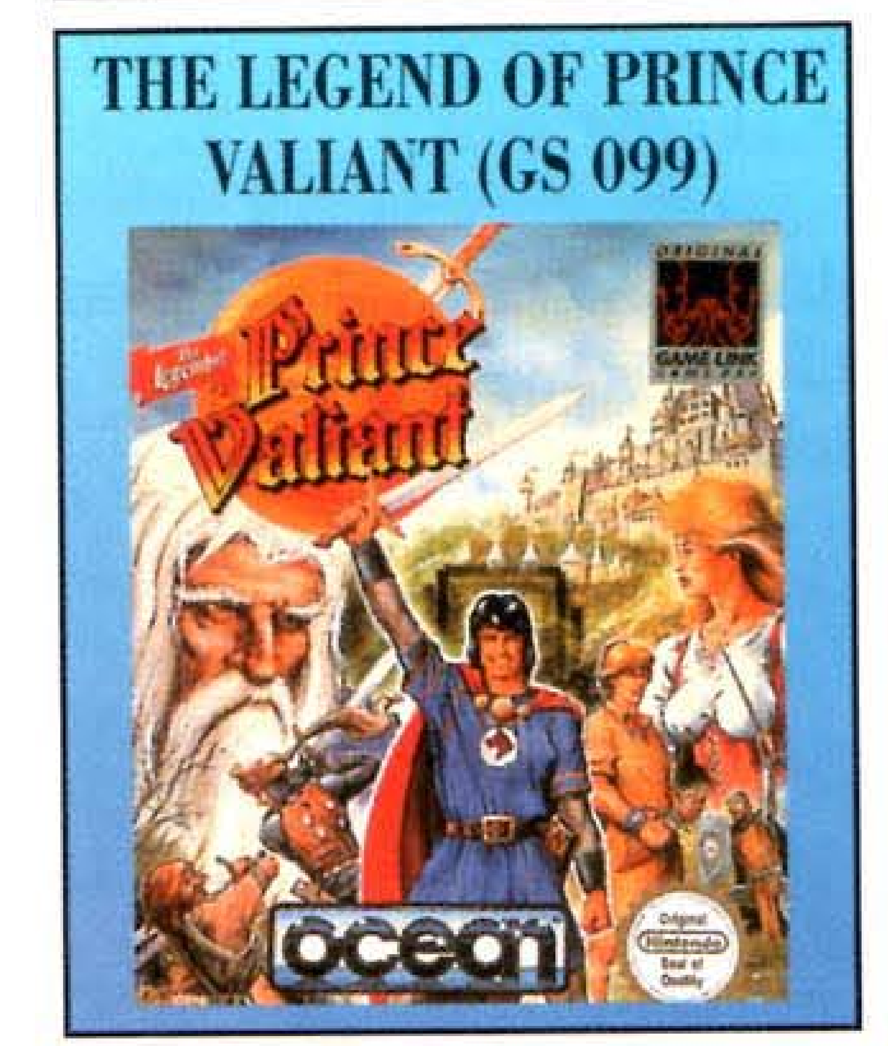
BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE (GS 104)



ROBIN HOOD, PRINCE OF THIEVES (GS 103)



THE LEGEND OF PRINCE VALIANT (GS 099)



Pidiendo 3 juegos el precio unitario de cada una de esas 3 referencias será de 2.233 ptas.
Pidiendo 5 juegos el precio unitario de cada una de esas 5 referencias será de 2.100 ptas.
Para poder acceder a cualquiera de estos descuentos al menos uno de los juegos que elijas tiene que ser TOP GUN o TERMINATOR II.

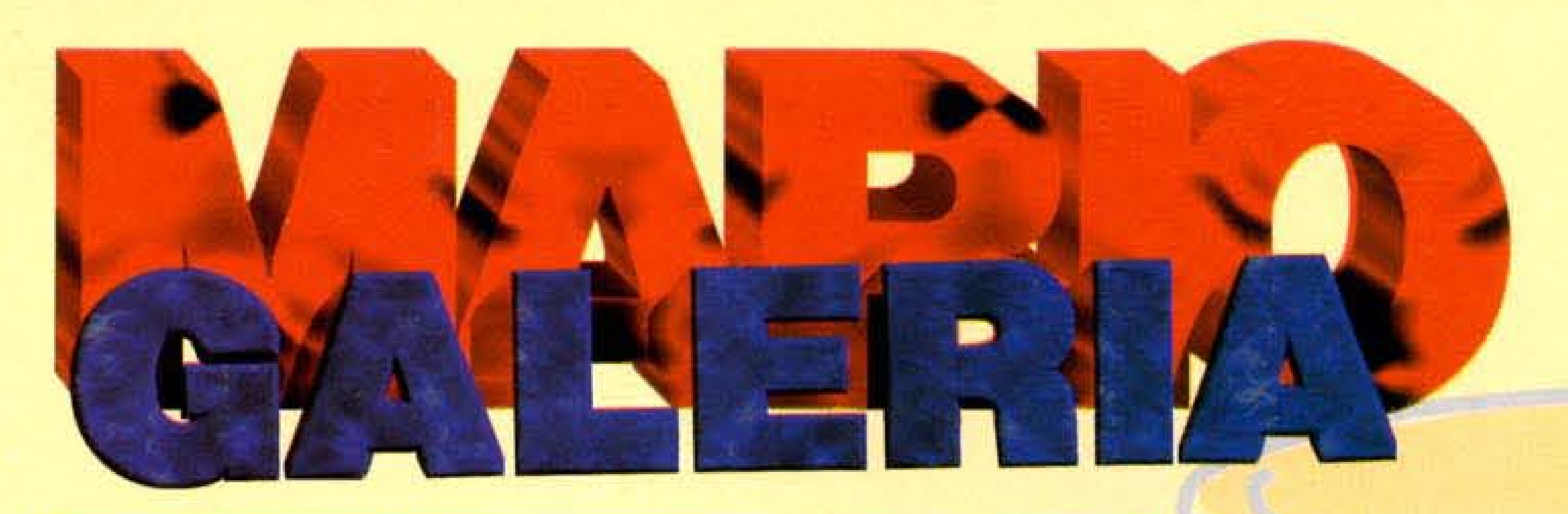
Para conseguir uno de estos maravillosos títulos sólo tienes que rellenar el cupón que aparece a continuación. Y si prefieres efectuar tu pedido por teléfono, también puedes hacerlo llamando al número del CLUB NINTENDO: 91/ 319 22 44.

Deseo recibir las siguientes referencias correspondientes al BAZAR DEL CLUB NINTENDO, cuyo importe más gastos de envío (300 ptas.) abonaré contra reembolso.

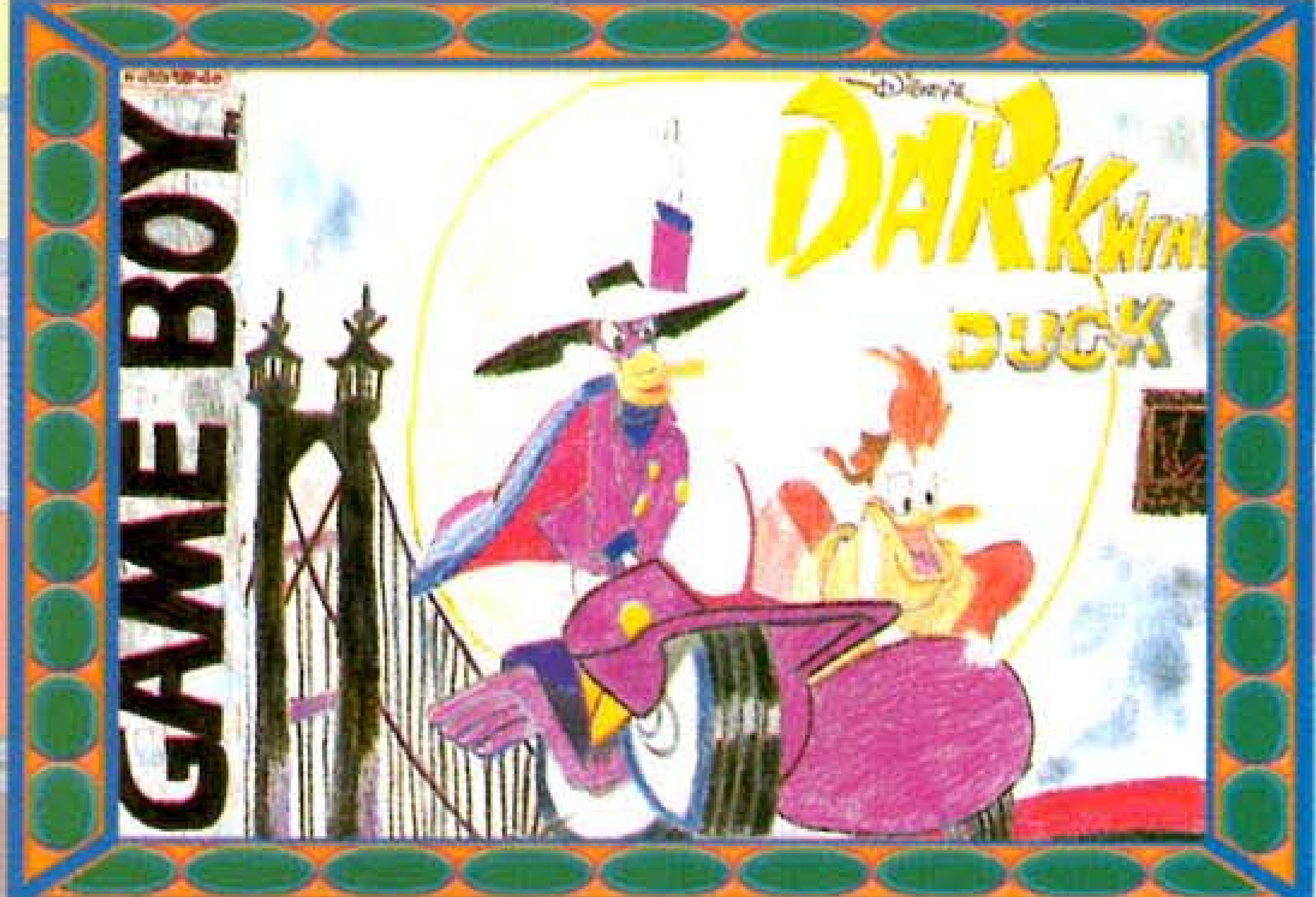
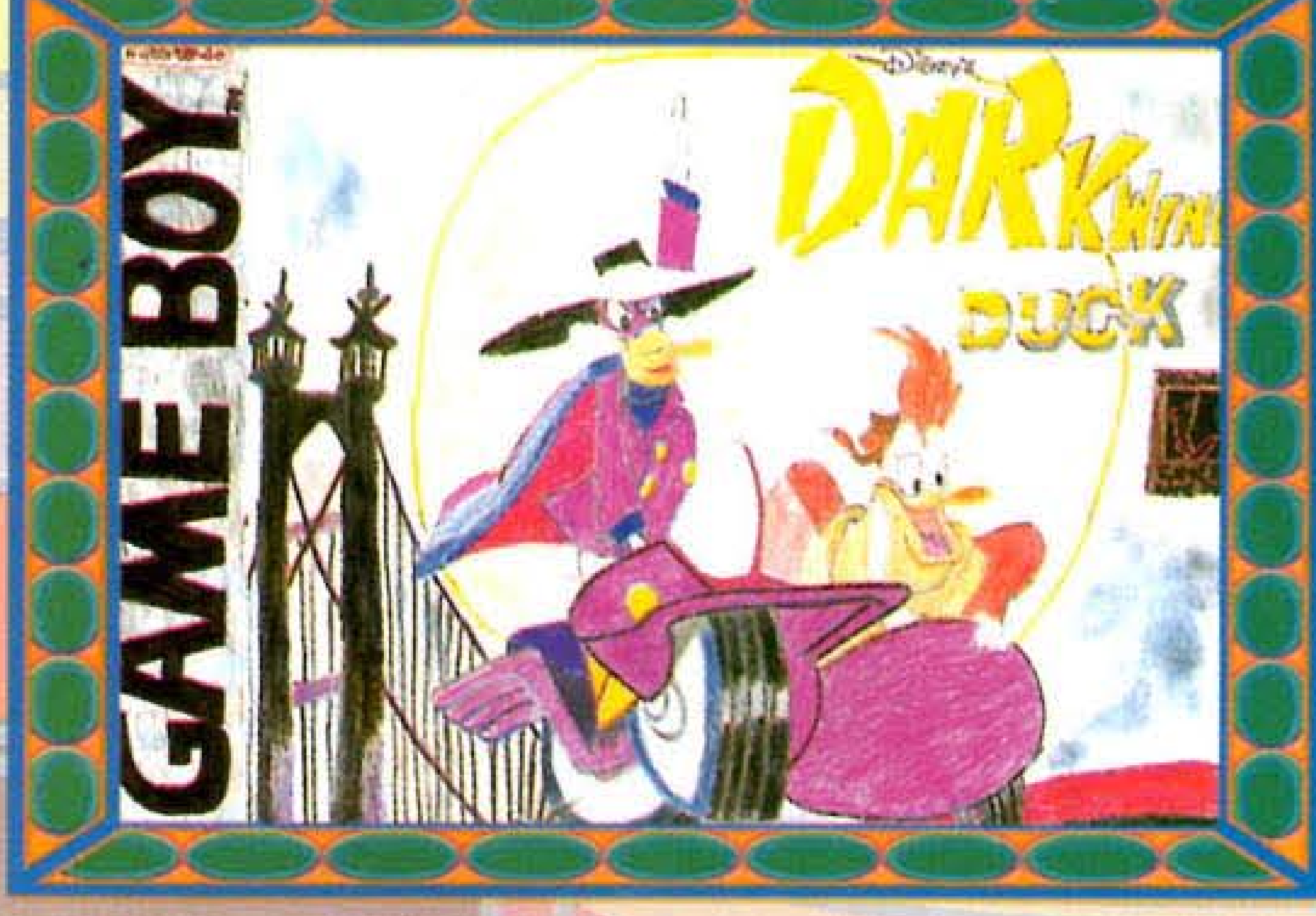
Nº Socio.......................................Nombre ....

Apellidos ....Teléfono......................

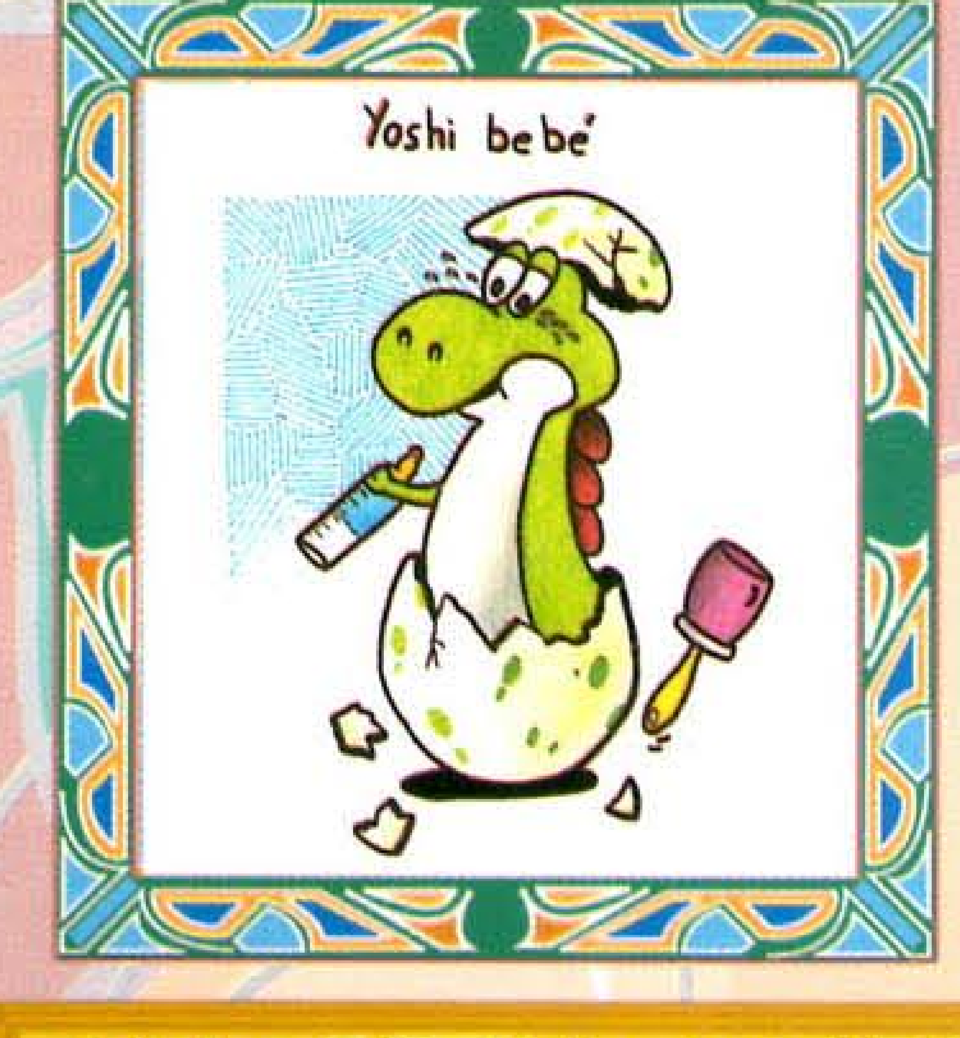
Ref GS 102.........unidades
Ref GS 100.........unidades
Ref GS 108.........unidades
Ref GS 088.........unidades
Ref GS 107.........unidades
Ref GS 103.........unidades
Ref GS 099.........unidades
Ref GS 086.........unidades
Ref GS 104.........unidades



José María de Fuente Cantos -Badajoz-, ha creado una carátula con el simpático y glotón Kirby de protagonista.

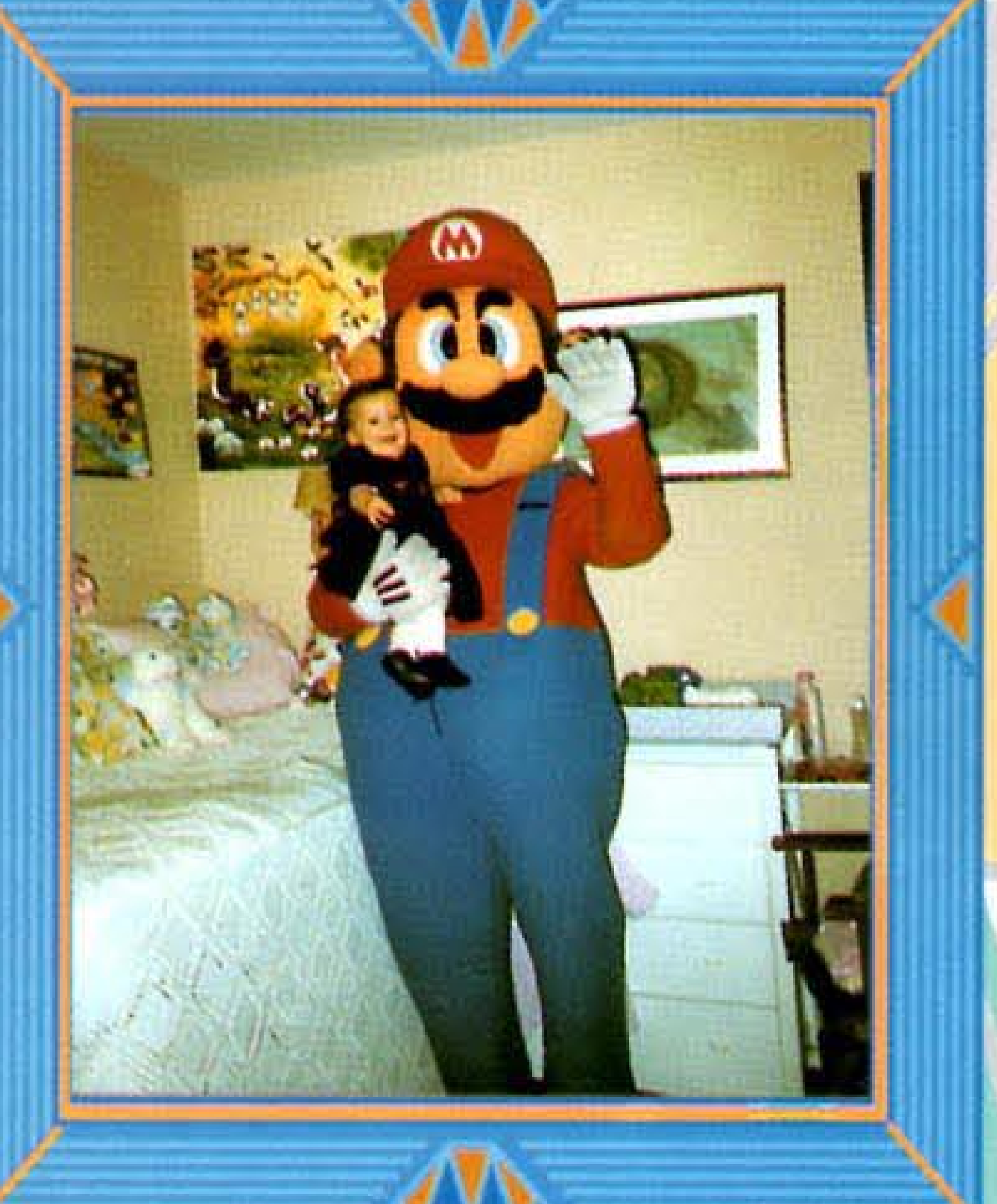
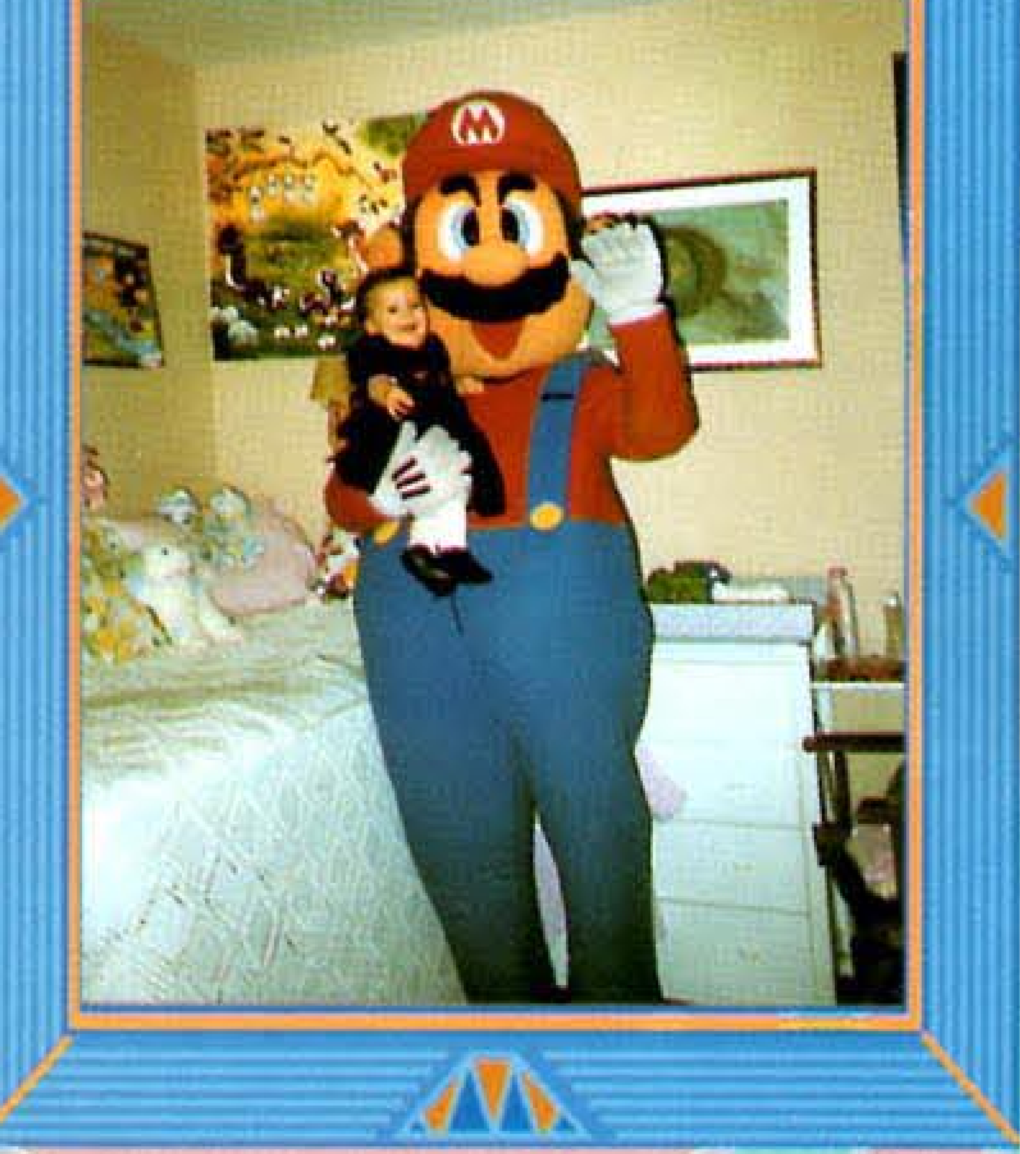
Raul de Sabadell, ha elaborado una reproducción exacta de la carátula de Darkwing Duck, de GAMEBOY, ¡realmente lograda!.



Así se imagina Raul de Barcelona, a Yoshi cuando salió del cascarón, "con biberón en mano" y sonajero cerca, ¡por si se aburría!.



Alberto de San Antonio -Beleares-, ha dibujado un Yoshi gigante, que pone en serios apuros al "diminuto" Mario.

Un Mario "muy particular" hizo una visita a María de Torremolinos -Málaga- la cual, como podemos ver, estaba más que encantada con su "gran" amigo.



Mario All Stars es el título que ha elegido Mari Luz de Benidorm -Alicante-, para dar mayor colorido a nuestra "Galería".



Esponja y muchísima imaginación son los materiales que ha empleado Eva María de Aldenueva del Camino -Cáceres-, para realizar este simpático champiñón.



Este dibujo es una prueba más de lo mucho que se quieren Mario y Luigi, sin duda son ¡unos hermanos ejemplares!, así lo piensa nuestra amiga Gema.

Si quieres participar en esta divertidísima Galería, no tienes más que enviarnos tus creaciones a:

CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana 39, 3°
28046 Madrid

¡¡ TE ESPERAMOS !!

EL REGRESO DE UN MITO

Los Mad Gear, supuestamente destruidos y exterminados, se han hecho fuertes de nuevo y han regresado a la Ciudad del Metro bajo el mando de un nuevo y desconocido líder. Pero, retrocedamos algo en el tiempo y veamos cómo empezó todo...
Durante muchos años, a la Ciudad del Metro se la conoció como la Capital del Crimen Mundial. Varias bandas peleaban por conseguir el control de la ciudad, aunque había una que destacaba sobre las demás, era la banda Mad Gear. Cuando Haggar llegó a la Alcaldía, la sádica banda, en su afán de conseguir la "colaboración" de Haggar, secuestró a su hija Jessica. Los Mad Gear, creyendo tener todos los ases en la mano, no contaron con que Haggar lucharía hasta el fin y lograría destruirles, logrando que la paz llegase a la ciudad hasta que... Un nuevo y desconocido líder, sediento de venganza, reorganizó la terrible banda de los Mad Gear. Su primer paso ha sido el rapto de Genryusai y su hija Rena. Tu misión consiste en destruir, de una vez por todas, a la banda Mad Gear y rescatar a Genryusai y Rena. Así que, conecta tu Super Nintendo, coge tu Control Pad y dispónte a vivir una desenfrenada lucha por las calles de todo el Mundo.

HAGGAR



Edad: 46 Años. Altura: 1'86 m. Peso: 127 Kg.

MAKI



Edad: 20 Años. Altura: 1'65 m. Peso: 51,7 Kg.

CARLOS



Edad: Desconocida. Altura: 1'89 m. Peso: 91 Kg.

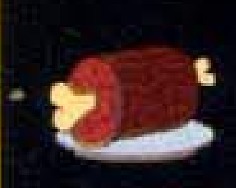


CURIOSIDAD

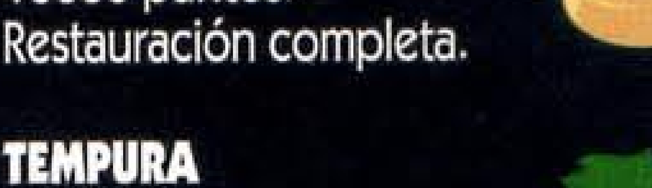


Por si te interesa te diré que existe una posibilidad, en el modo de dos jugadores, de poder coger ambos al mismo luchador, tal y como te mostramos... ¿A que te pica la curiosidad? No te preocupes. Como miembro del Club Nintendo puedes acceder a esta y a otras informaciones exclusivas para nuestros socios.

ITEMS MÁS CODICIADOS



BARBACOA
10000 puntos.
Restauración completa.



TEMPURA
5000 puntos.
1/2 Restauración.



DIM SUN
5000 puntos.
1/2 Restauración.



LANGOSTA
3000 puntos.
1/4 Restauración.



PAN
3000 puntos.
1/4 Restauración.

DONUT
3000 puntos.
1/4 Restauración.

ESPINACAS
3000 puntos.
1/4 Restauración.



REFRESCO
1000 puntos.
1/4 Restauración.



LECHE
1000 puntos.
1/4 Restauración.



CAFÉ
1000 puntos.





CHOCOLATE
1000 puntos.
1/4 Restauración.

DIAMANTE
10000 puntos.



LINGOTE DE ORO
10000 puntos.



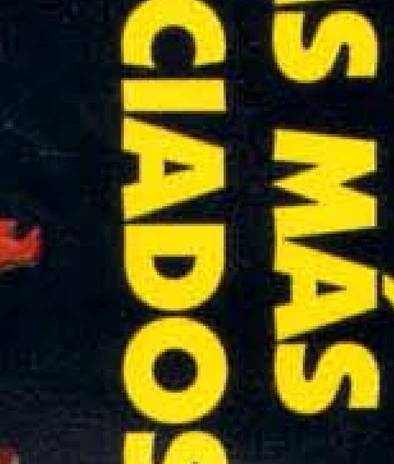
SACO DE DINERO
5000 puntos.

TROFEO
5000 puntos.



RADIO
3000 puntos.

INCIENSO
3000 puntos.



RELOJ
1000 puntos.



LLAVE INGLESA
1000 puntos.



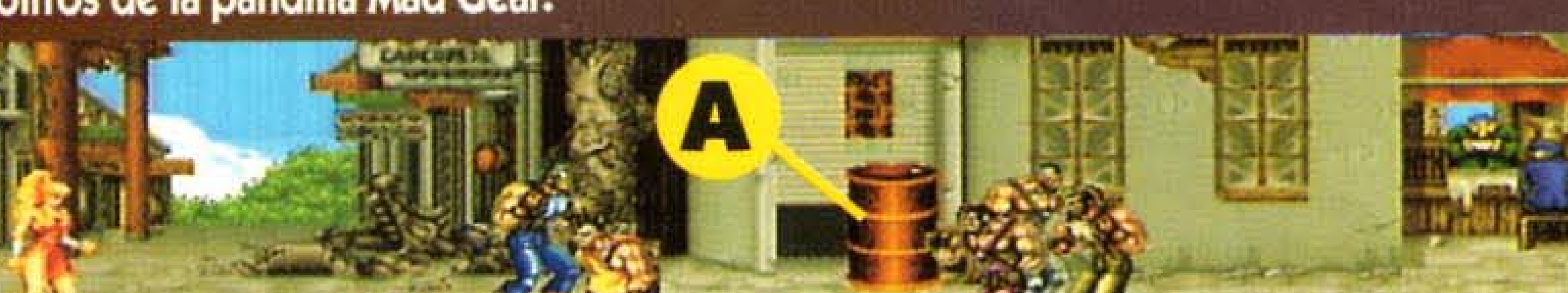
ZAPATOS
1000 puntos.

HONG KONG.

La primera parada te colocará en las enigmáticas calles de Hong Kong. Aquí tomarás contacto con los primeros esbirros de la pandilla Mad Gear.

Barriles y Cajones





Golpea y destruye todos los barriles o cajones que te encuentres a lo largo del juego. Puedes encontrar infinidad de cosas, desde diferentes armas hasta objetos que te repondrán la energía o que harán que tu puntuación aumente considerablemente.





Won Won

Ex-cocinero chino, este siniestro personaje se unió a la pandilla gracias a sus malas influencias. Deberás tener mucho cuidado cuando te vayas a enfrentar a él o te hará "picadillo" como si fueras "un rollito de primavera".



¡Contra la Pared!



En ciertas zonas del juego, observarás que la pantalla se detiene ante una pared y no podrás continuar hasta que hayas eliminado a todos tus enemigos. Puedes probar a lanzar a los personajes contra la pared y dejarlos acorralados, así terminarás con ellos de una manera mucho más sencilla y menos peligrosa.

FRANCIA.

Te encuentras en París, una de las ciudades más románticas del mundo, convertida ahora en el escenario de una terrible pesadilla ideada por el Líder de los Mad Gear.











Robert y Compañía

En esta zona, cuando te vayas a enfrentar a los miembros de la pandilla, vigila tu cabeza puesto que aquí vas a conocer a un grupo de expertos saltarines. Su táctica consiste en dar saltos, cual canguro, con el único objetivo de caer sobre ti cuando menos te lo esperas.



Malas Amistades



Ten cuidado con las pinzas eléctricas de los Elicks y apártate del camino de Andore o perderás alguna que otra vida, antes de alcanzar el final de la fase.

Freddie





Ex-marine, expulsado del ejército por agredir a un superior. Tras esto comenzó a trabajar como mercenario, cosa que le encanta, hasta que se unió a Mad Gear por un "módico" precio. No te resultará difícil terminar con este "pequeño" terrorista, aunque debes procurar no cruzarte demasiadas veces en su camino.

FASE DE BONUS DESTROZACOCHES.



Seguro que eres pacífico pero... ¿Nunca has tenido ganas de destrozar algún coche? ¡Bien!, ahora tienes la oportunidad de hacerlo, y sin peligro de que te pueda pillar su dueño. Trata de destrozarlo antes de que se agote el tiempo, usando tus puños e incluso, si lo deseas, podrás utilizar algún arma para golpearle mejor.

HOLANDA.

Has llegado al país de los tulipanes, aunque actualmente no todos lo son. Entre ellos han aparecido algunos "cardos" que tendrás que eliminar si quieres encontrar a Genryusai y a Rena.







¡Fuego, Fuego!



Vigila tus movimientos o te encontrarás abrasado, como una chuleta a la parrilla, por los cocktail molotov que tan hábilmente maneja Joe.

¡Peligro Minas!





Sé cuidadoso al internarte en este campo de minas. Si pisas una, puedes salir muy mal parado y acabar durante una larga temporada en una habitación de hospital, aunque también puedes hacer que tus enemigos las pisen atrayéndolos hacia ellas.

Bratken





Este personaje es un psicópata en potencia. Aunque su cuerpo y su fuerza son enormes, su cerebro ha permanecido siempre infantil. Gracias a su "elevado nivel intelectual", la banda de Mad Gear lo consiguió reclutar y hará todo lo que esté en su mano para impedirte continuar.

INGLATERRA.

La perpetua niebla y la humedad de este país no son los únicos problemas que te va a plantear esta nueva etapa. Deberás enfrentarte a más miembros de la banda, cada vez más duros y peligrosos.



Armado y Peligroso

A estas alturas comienza a ser peligroso enfrentarte cara a cara con los incansables malhechores. Por ello, puedes servirte de estas "útiles" armas, que seguro te serán de una gran ayuda y te servirán además para tomarte un pequeño respiro.



¡Sorpresa!

Investigando en las zonas que ocultan los decorados, puedes llevarte gratas sorpresas como la de este momento: 1 VIDA EXTRA.





Philippe





Gerente de un circo y con un aspecto jovial, este personaje es el encargado de las finanzas de la banda y sin duda es uno de los adversarios más peligrosos con los que te vas a encontrar.



FASE DE BONUS BARRILES.

Podrás conseguir puntuación extra si destrozas todos los barriles, teniendo mucho cuidado de no quemarte con los que echan fuego. Aprovecha para poner a prueba tus reflejos y tu habilidad.



ITALIA.

Viajarás a través de los canales de Venecia en busca de tus amigos, aunque no será un viaje de placer. Aquí, sobre las tranquilas aguas de la ciudad, también te aguardan múltiples peligros.





S.O.S.



Explora detrás de esta columna y encontrarás algo muy útil: el poder de Genryusai. Gracias a él serás invencible durante unos segundos, así que procura avanzar y no pierdas tiempo.

Arriba, por favor

Aprovecha que te obsequian con



una barbacoa y con un arma, para tratar de llegar con vida al final del trayecto de este disparatado ascensor con pinta de ring blindado.

Rolent

Ex-boina verde del ejército, es el encargado de entrenar a los peligrosos criminales de la banda en tácticas de supervivencia. Tiene una larguísima lista delictiva y es altamente peligroso, sobre todo en el combate cuerpo a cuerpo.

JAPON.



Por fin conoces el paradero de Genryusai y de Rena. Después de viajar alrededor del mundo has descubierto que se encuentran en Japón, en la mansión del desconocido Líder de los Mad Gear.



Resiste

Te encuentras muy cerca del final, lo sientes, y tus enemigos lo saben. Por ello debes tener en cuenta que te van a atacar los mejores y más expertos luchadores que le quedan a la banda. Agudiza tus sentidos y no pierdas la calma, pronto estarás con Genryusai y Rena.







Retu

Ya has encontrado a tus amigos. Ahora sólo te resta destruir a su captor y liberarlos. Te enfrentas cara a cara a esta bestia inmunda. Tienes que ser todo lo hábil que puedas si quieres acabar con él. No lo pierdas de vista y la victoria será tuya.

¡¡TEMBLAD, WARIO HA VUELTO!!



Es grande, envidioso, tacaño, feo y sobre todo malo, muy malo. Su único objetivo en la vida es fastidiar a Mario y desde luego, a veces llega a conseguirlo. Sin embargo, hay que reconocer que atrae a todo el mundo y que nos cae bastante bien, incluso cuando se pasa en alguna de sus trastadas. Seguramente ya sabes de quién estoy hablando, ¿verdad...? Sí, es Wario, el eterno rival de Mario que ahora ha decidido robarle un poco de protagonismo con un superjuego propio en Game Boy: Wario Land, Super Mario Land 3.

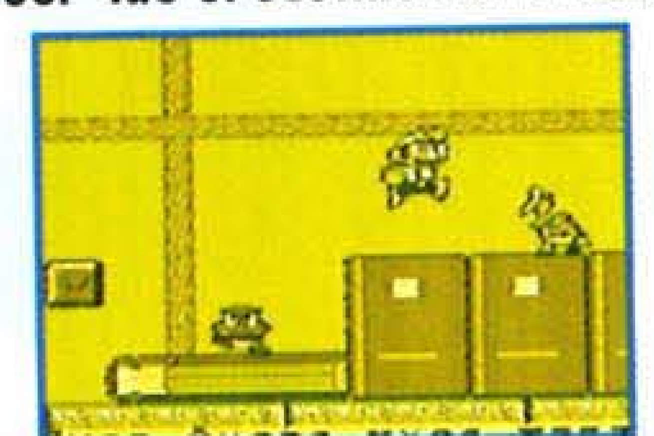
Y como seguramente quieres saber más de Wario Land, hemos preparado este artículo en el que te informamos de TODO acerca del juego, exceptuando la dieta de Wario. Lo sentimos, pero nos ha sido imposible conseguirla.

Bromas aparte, te presentamos en exclusiva la última maravilla plataformera de Nintendo para tu Game Boy: Wario Land, Super Mario Land 3.

LA HISTORIA

Para entender bien el "idilio" entre Wario y Mario, tenemos que ir hacia atrás en el tiempo, exactamente hasta encontrarnos con S. Mario Land 2. En esta magnífica aventura, Wario se había instalado indefinidamente en el castillo de Mario y había hechizado a todos los habitantes de su isla. Mario, ante el problema de tener que dormir en un hotel, decidió buscar las 6 monedas de oro que abrían la puerta del castillo y así poder expulsar a Wario de allí. Para hacerlo, tuvo que recorrer los 6 mundos del País de Mario, evitando todo tipo de peligros y eliminando, al final de cada uno de ellos, al guardián de turno que custodiaba cada moneda. Finalmente, nuestro héroe recuperó su castillo y según se comenta, ha hecho alguna que otra reforma. Ahora, parece ser que el castillo se ha convertido en el mejor balneario de la isla.



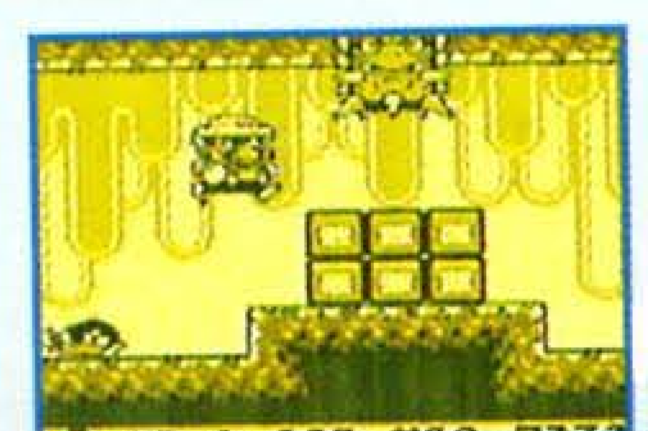


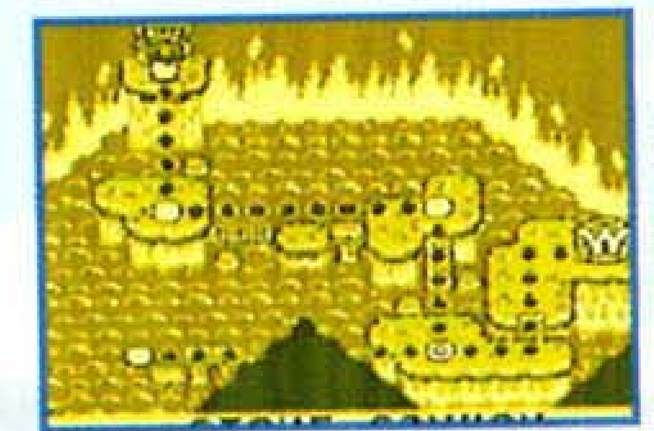


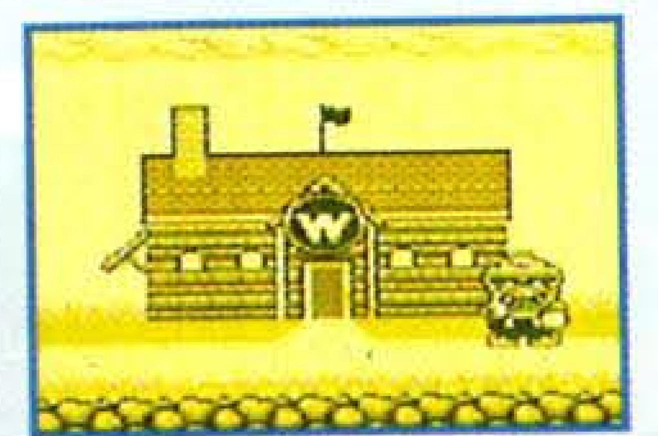


Pero Wario, que es bastante cabezota, no quiere que las cosas se queden así y desea un castillo todavía mayor que el de Mario. El muy pícaro, se ha enterado de que los piratas de Kitchen Island tienen una infinidad de tesoros escondidos y, además, han robado una estatua gigante de oro (¡de 18 kilates!) de la Princesa Toadstool. Y lo que es mejor, Mario la está buscando también. Así pues, Wario se ha puesto manos a la obra para "limpiar" los tesoros de la isla (incluida la estatua) con el fin de obtener el máximo dinero posible y así construirse un castillo más grande que el de Mario. Tu misión será ayudar a Wario a que lo consiga, atravesando con él los 7 mundos de la isla, eliminando a todos los enemigos que se crucen en su camino y recogiendo los tesoros piratas para después poder cambiarlos por su deseado castillo. Divertido, ¿no?









WARIO, EL REGRESO

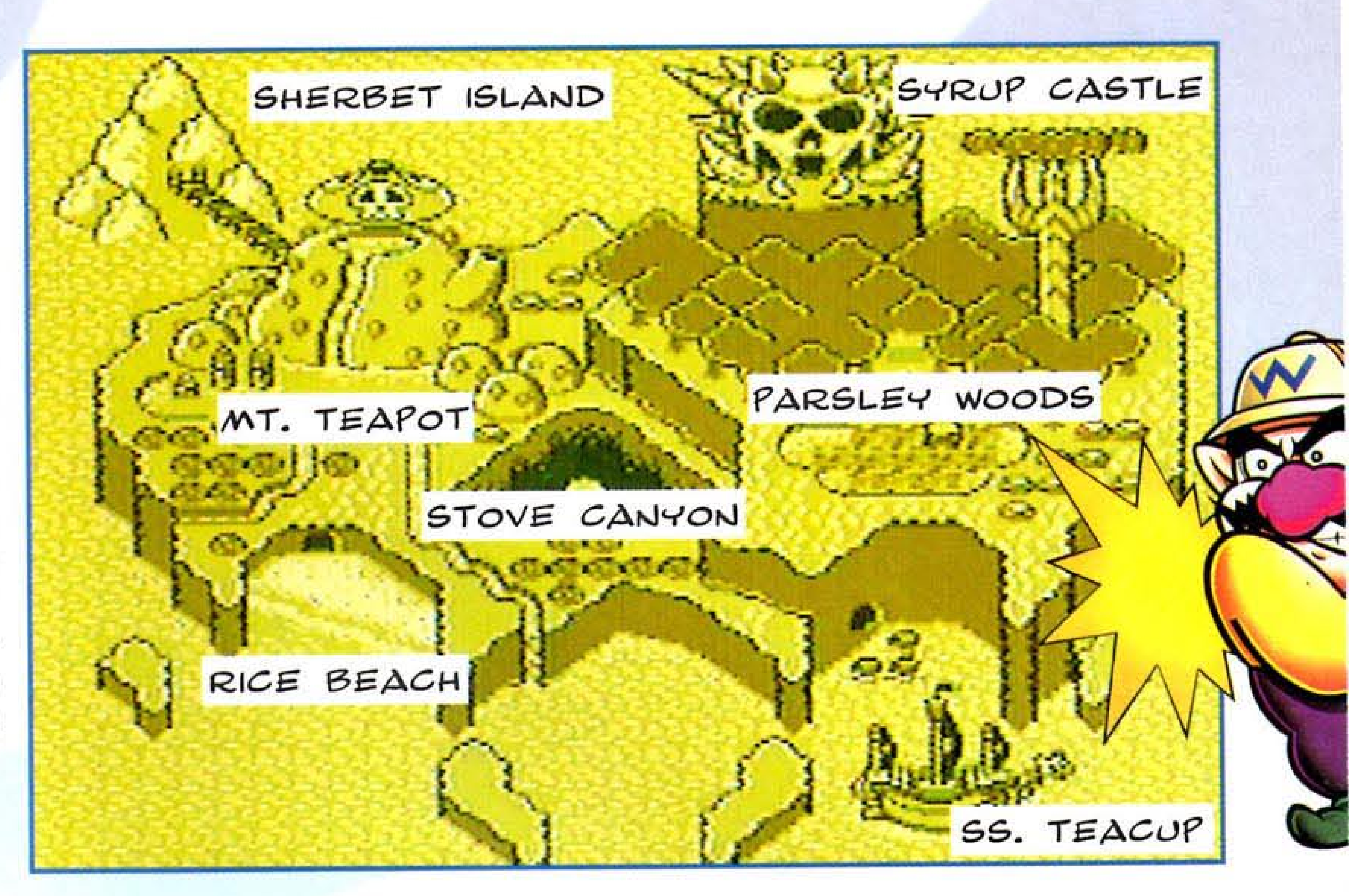


¿Qué fue primero, el huevo o la gallina? ¿La hamburguesa o el ketchup? ¿Mario o Wario? Como no hay solución a este enigma, podríamos decir que ambos son inseparables, uno no puede vivir sin el otro (bueno, Mario quizá sí) y se necesitan mutuamente en las mejores aventuras. Pero, filosofías aparte, tenemos que decir que Wario ha vuelto con más fuerza que nunca, dispuesto a ser el nuevo héroe (hasta que a Mario se le acaben las vacaciones) en el juego estrella de Game Boy para este verano. Y es que...¡hasta los malos (sólo los de Nintendo, claro) merecen una oportunidad!



LA ISLA DE LOS PIRATAS

Comenzando por su nombre, Isla de la Cocina, la isla en la que se esconden los piratas es realmente extraña. Está compuesta por un total de 40 fases, repartidas en 7 diferentes zonas intercomunicadas y que no tienen nada en común entre sí. Comenzaremos nuestra aventura en Rice Beach, una playa con arroz en vez de arena, y proseguirá a través de Mt. Teapot, Sherbet Island, Stove Canyon, Ss. Teacup (un barco con forma de taza de té), Parsley Woods, para finalizar en Syrup Castle, un castillo de aspecto realmente terrorífico. Como verás, el recorrido es enorme, pero como en todos los juegos realmente buenos, seguro que se te hará muy corto.

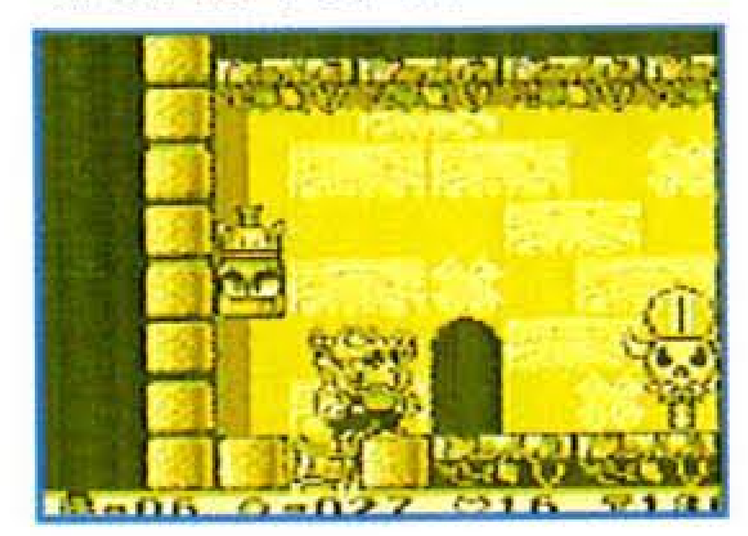
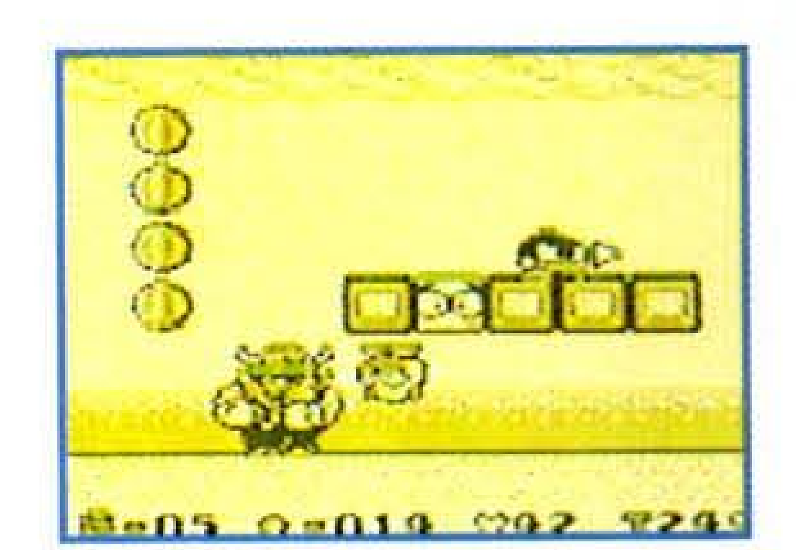
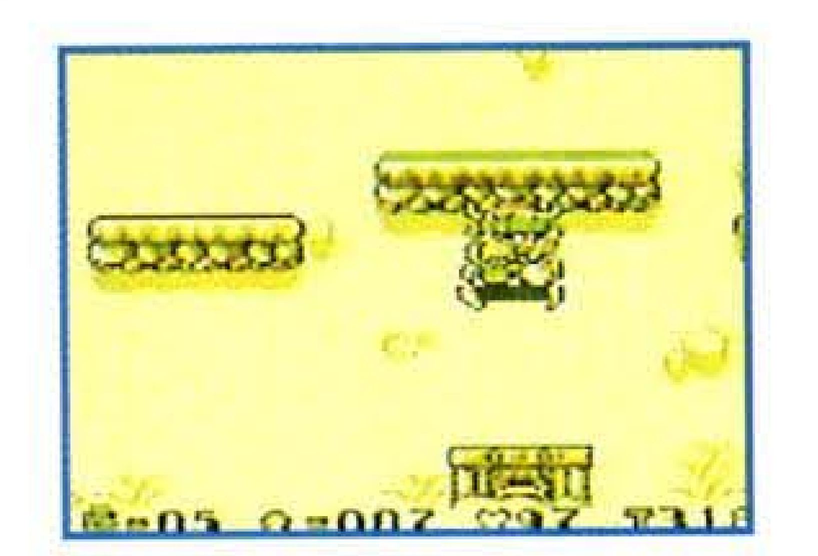
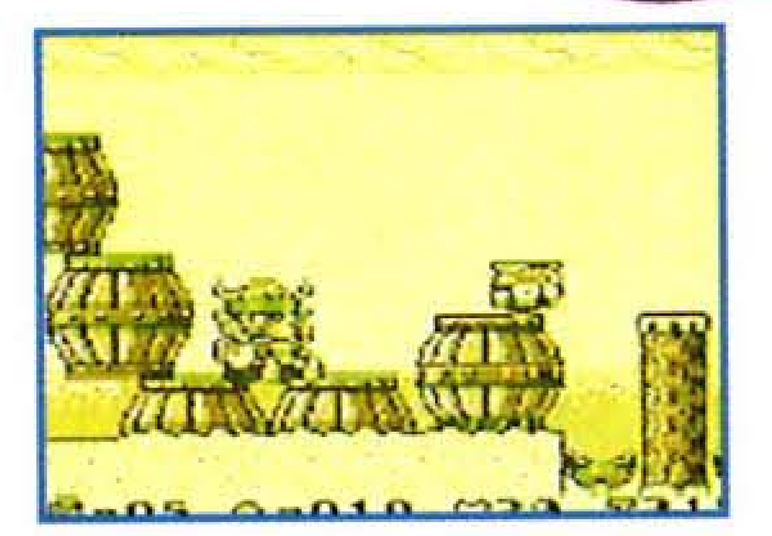


LOS CASCOS



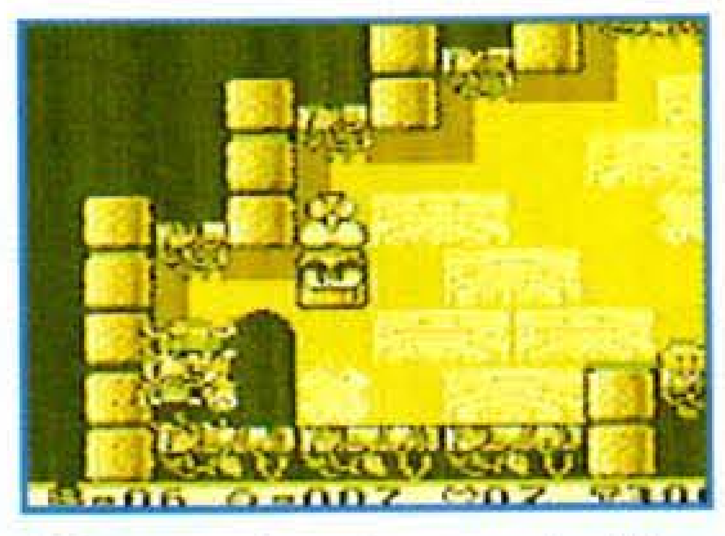
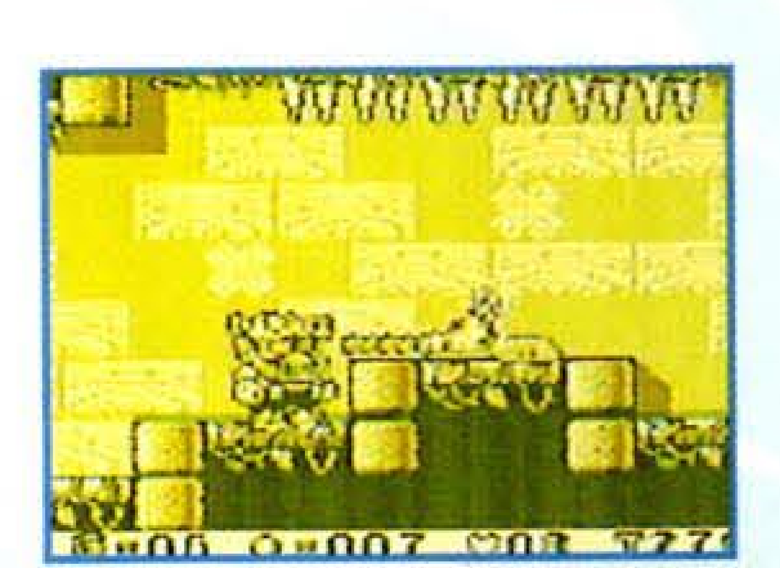
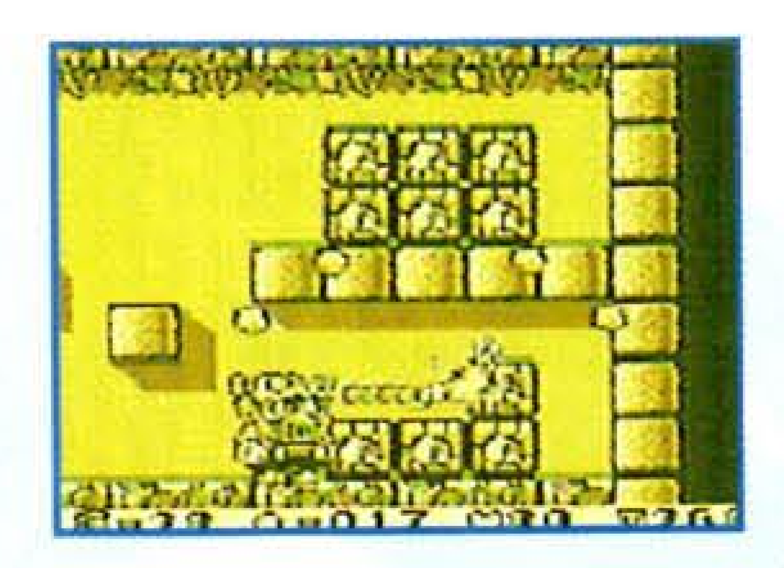
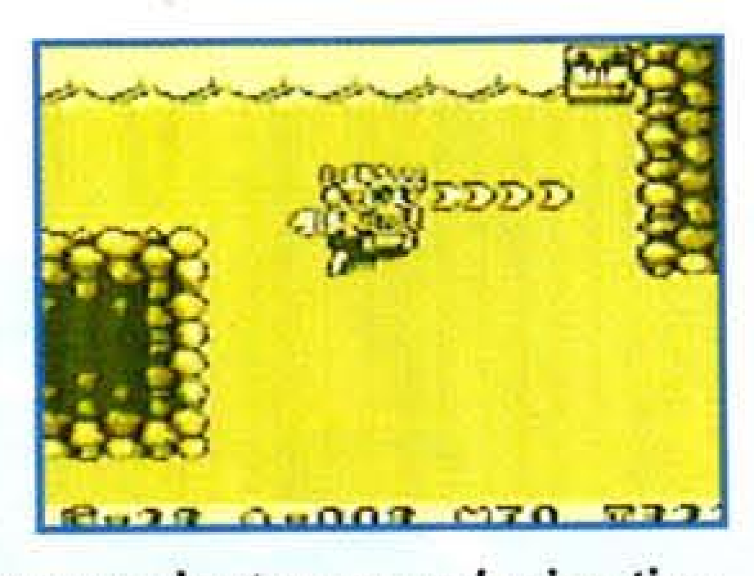
Una de las grandes novedades del juego, es la gran capacidad de transformación de Wario. Las flores de fuego, zanahorias y champiñones varios que usó Mario contra él en SML2, le traen malos recuerdos y como además es un poquito "bestia", ha optado por utilizar cascos para aumentar su poder. Estos cascos, además de permitirle aumentar su tamaño cuando es Wario pequeño, le proporcionan las siguientes características:

Wario-toro:

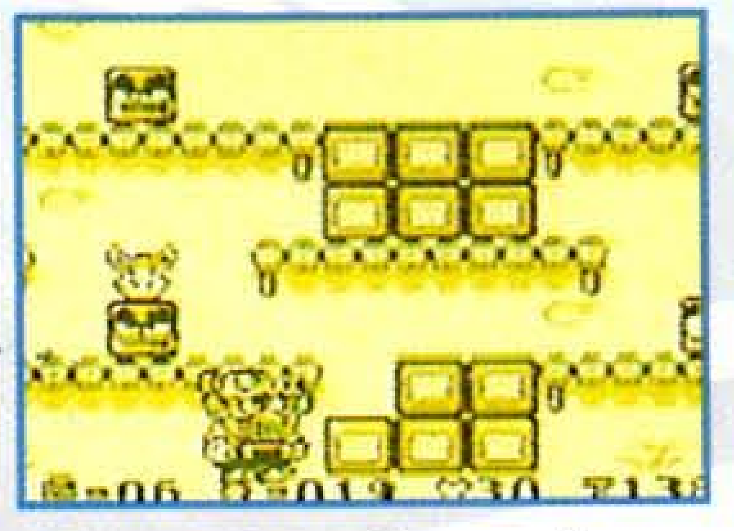
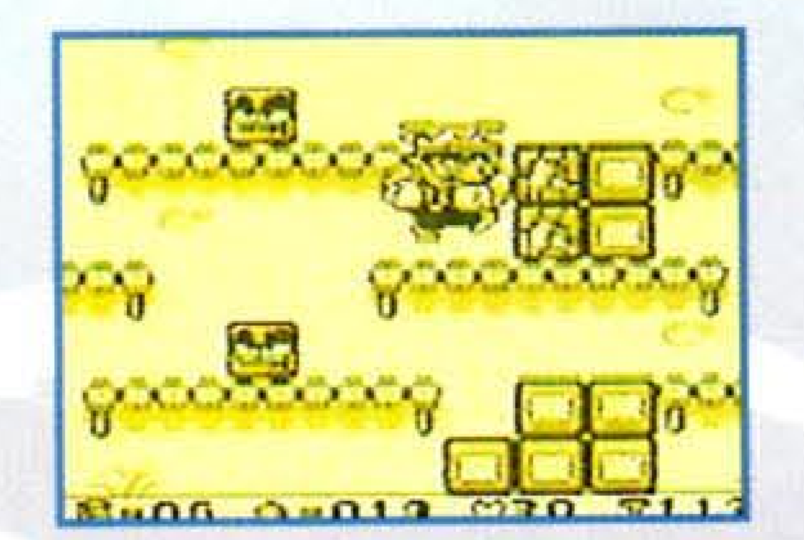
Es el casco que más veces aparece a lo largo de la aventura. Equipado con dos cuernos nada despreciables, permite a Wario chocar contra sus enemigos para obtener monedas, colgarse de las plataformas para contemplar el paisaje, y además saltar y caer con las posaderas para provocar un terremoto y de esta forma atolondrar a sus enemigos. En resumidas cuentas, con este casco, no hay quien le toree.

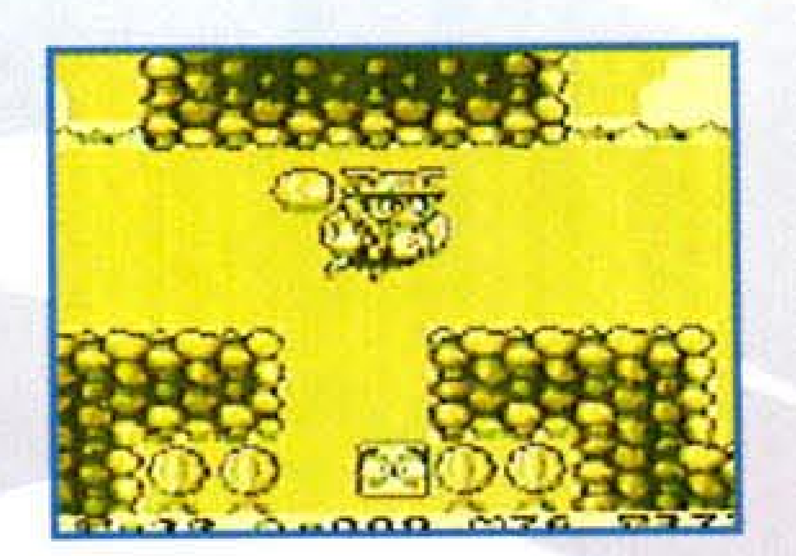
Wario-dragón:

El casco dragón, según dice el propio Wario, es el que más le gusta. Gracias a él, puede soltar un chorro de fuego que destruye cualquier tipo de bloque o enemigo que se ponga en su camino. Por si acaso piensas que el agua inutiliza el poder de este casco, debes saber que cuando Wario está buceando, el chorro de fuego es sustituido por otro de pequeñas flechas que tiene la misma eficacia. Como verás, hay soluciones para todo.

Wario-cohete:



Como todos sabemos, la tecnología avanza a pasos agigantados, y es por eso que las orejas que lucía Mario en SML2 han sido sustituidas por un casco de propulsión a chorro realmente impresionante (según se dice, esta maravilla ha sido diseñada por la NASA). Con este artefacto, Wario puede romper bloques, volar a la velocidad del sonido y desplazarse en el agua con una soltura digna del más hábil de los delfines. Y lo mejor de todo es que no necesita combustible.

KITCHEN ISLAND

CAMINO NORMAL
CAMINO SECRETO
PANTALLA CON SALIDA ÚNICA
PANTALLA CON DOBLE SALIDA
OBJETOS A RECOGER
ENEMIGOS FINALES

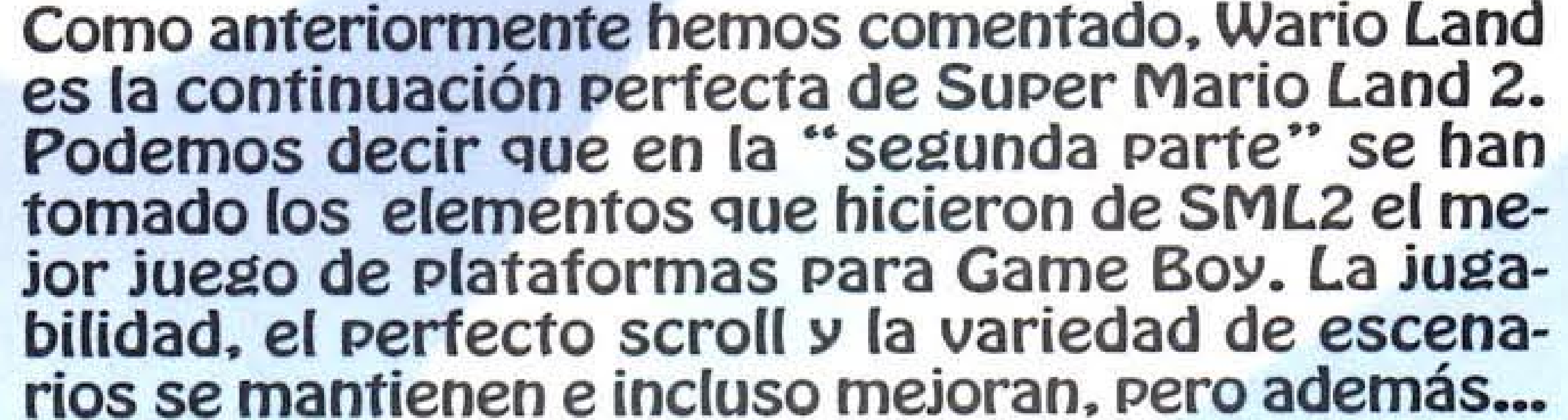
MT. TEAPOT
STOVE CANYON
SYRUP CASTLE
SHERBET LAND
PARSLEY WOODS
SS TEA CUP
RICE BEACH

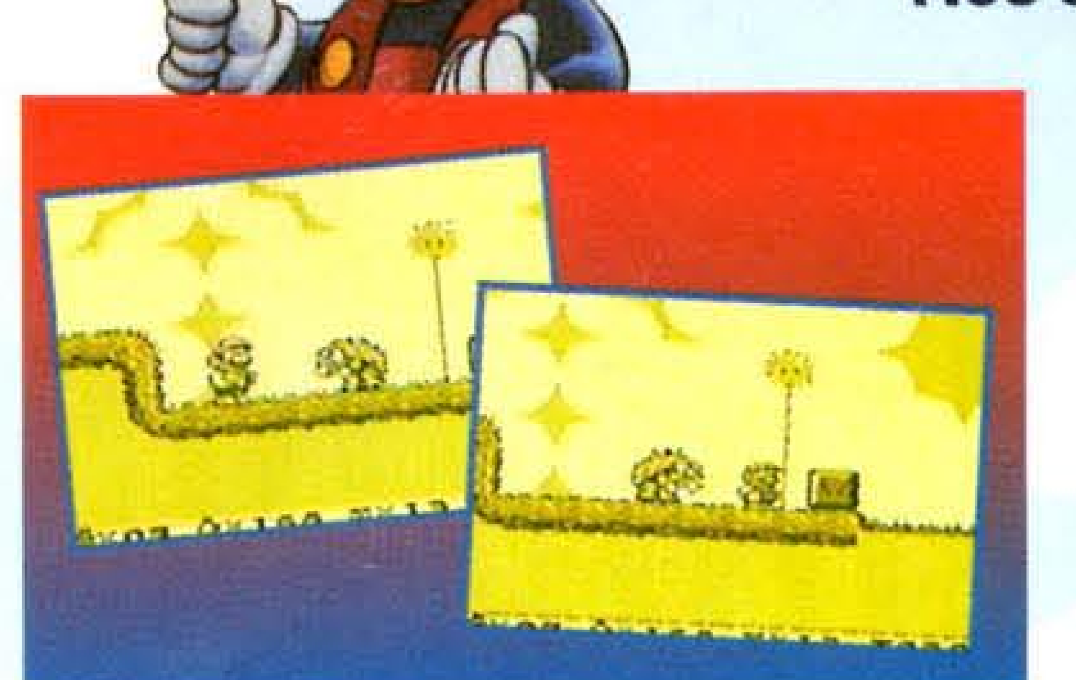
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

N
W
E
S

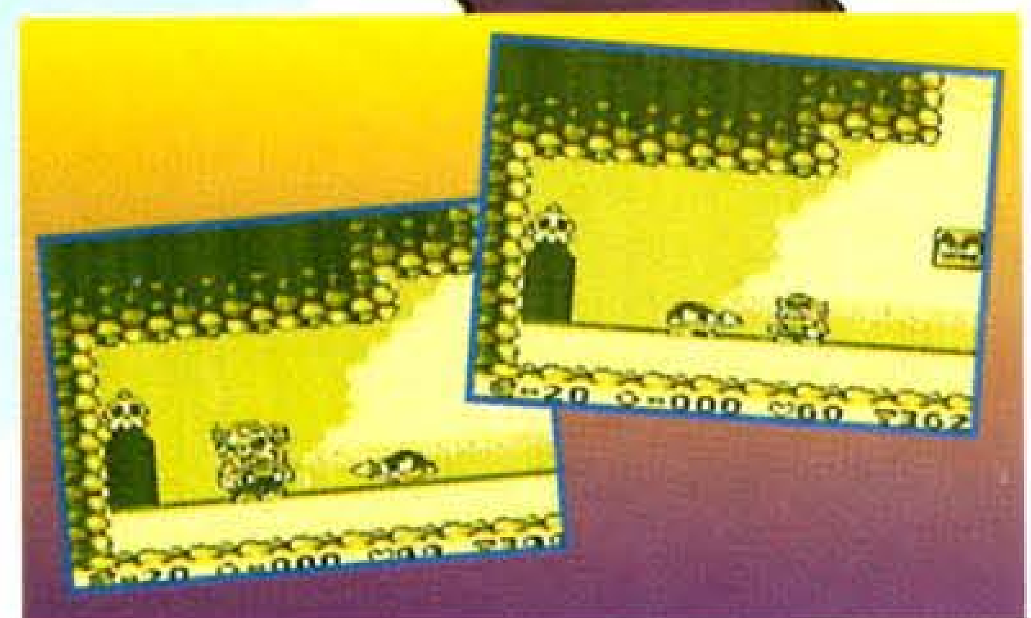
¿QUÉ SIGUE?

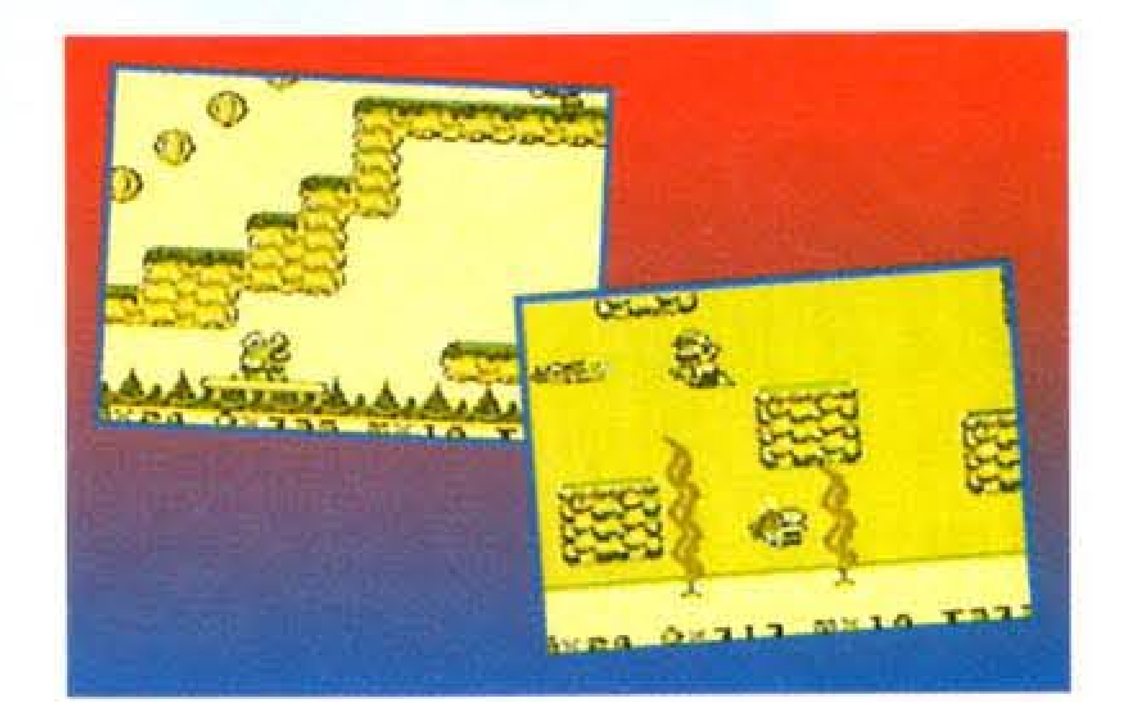
SUPER MARIO LAND 2 | **WARIO LAND**


Como anteriormente hemos comentado, Wario Land es la continuación perfecta de Super Mario Land 2. Podemos decir que en la "segunda parte" se han tomado los elementos que hicieron de SML2 el mejor juego de plataformas para Game Boy. La jugabilidad, el perfecto scroll y la variedad de escenarios se mantienen e incluso mejoran, pero además...

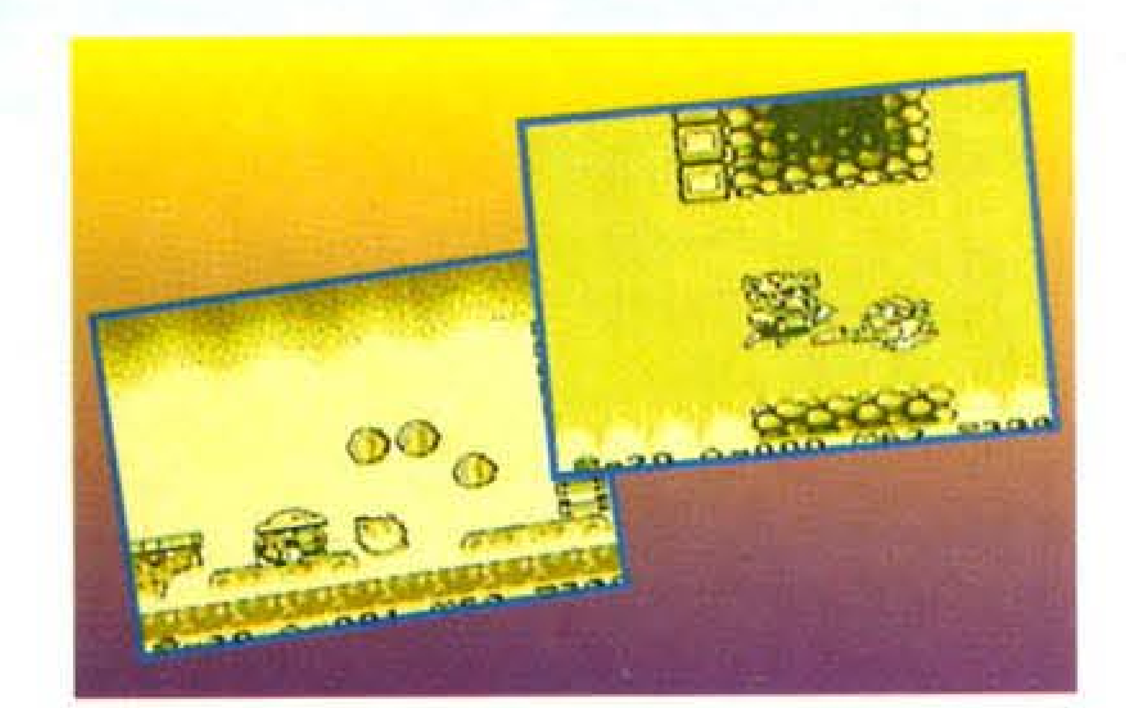


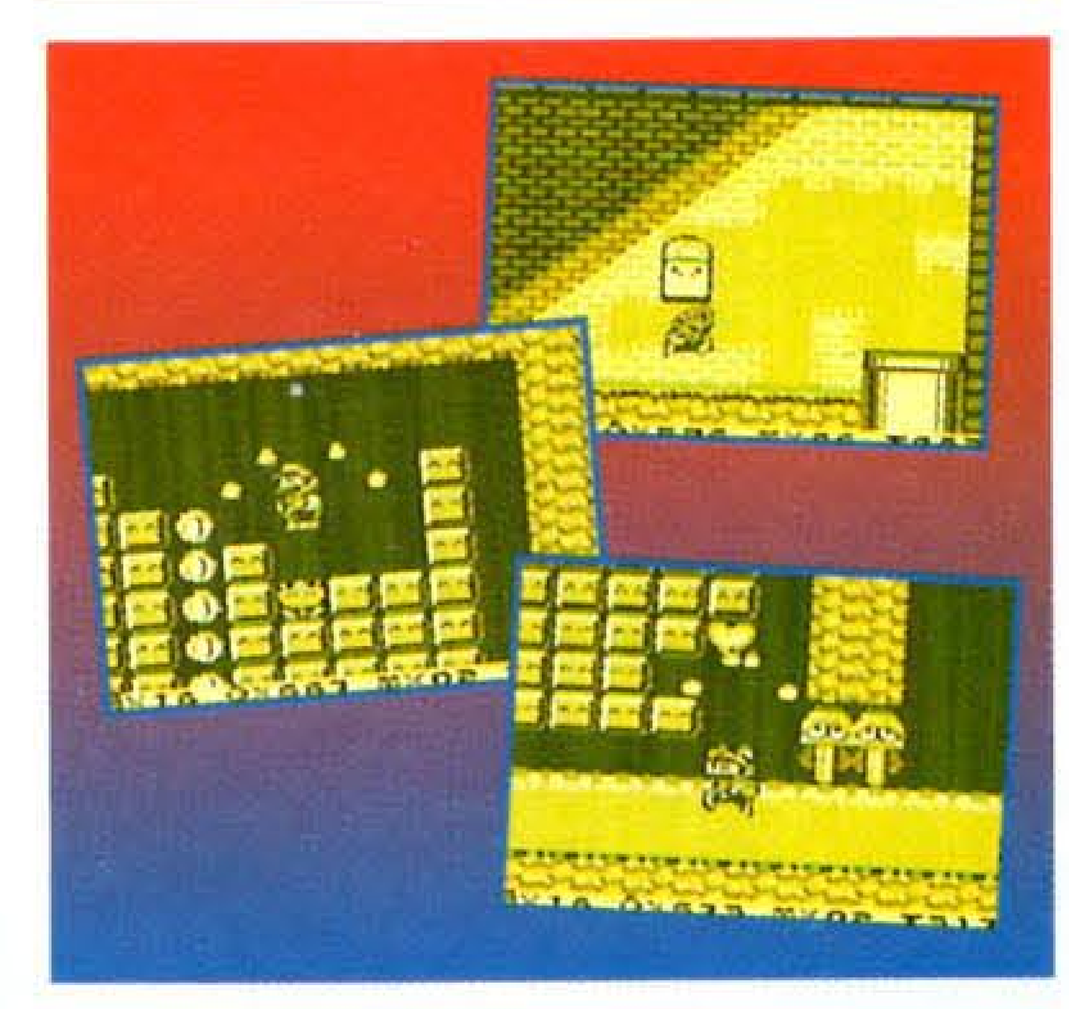
Las características básicas del personaje también se mantienen. Al igual que Mario, Wario disminuye de tamaño y se convierte casi en un pitufo cuando algún enemigo punzante le alcanza. Para recuperar su talla normal, Wario, en vez de un champiñón, necesita buscar algún bloque que le dé cualquiera de los cascos anteriormente descritos. Ahora bien, a diferencia de Mario, Wario pequeño no sufrirá daño alguno si golpea a cualquier enemigo por su zona desprotegida.



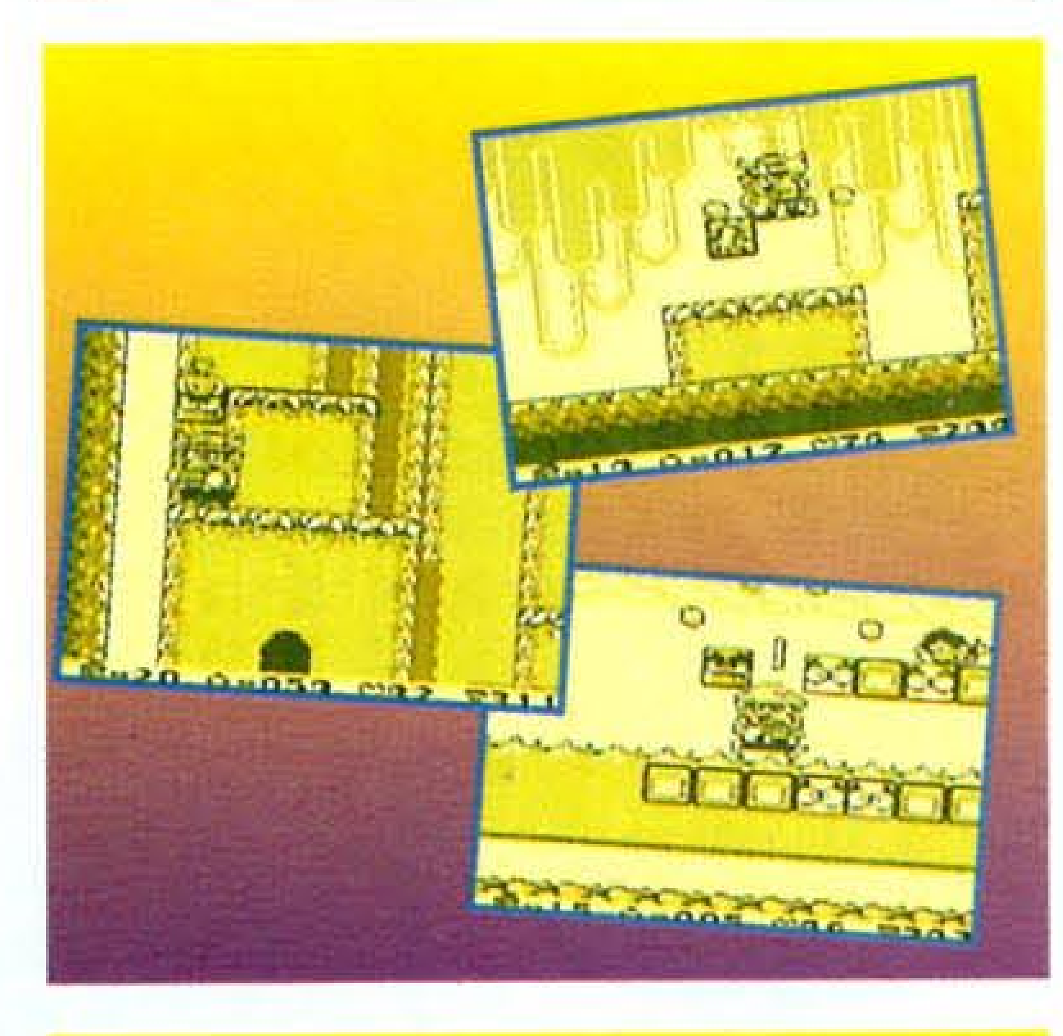


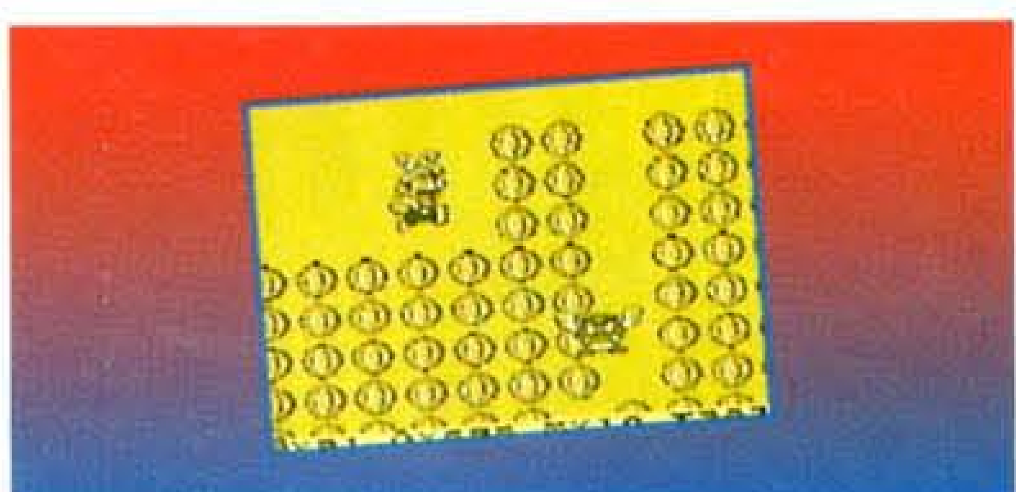
A lo largo de la aventura tendremos que recorrer diferentes zonas, todas ellas muy dispares entre sí. En el desarrollo de bastantes fases, la lava y el agua están presentes, la primera para fastidiar, y la segunda para permitirnos tomar algunas clases de buceo, lo mismo que ocurría en SML2.



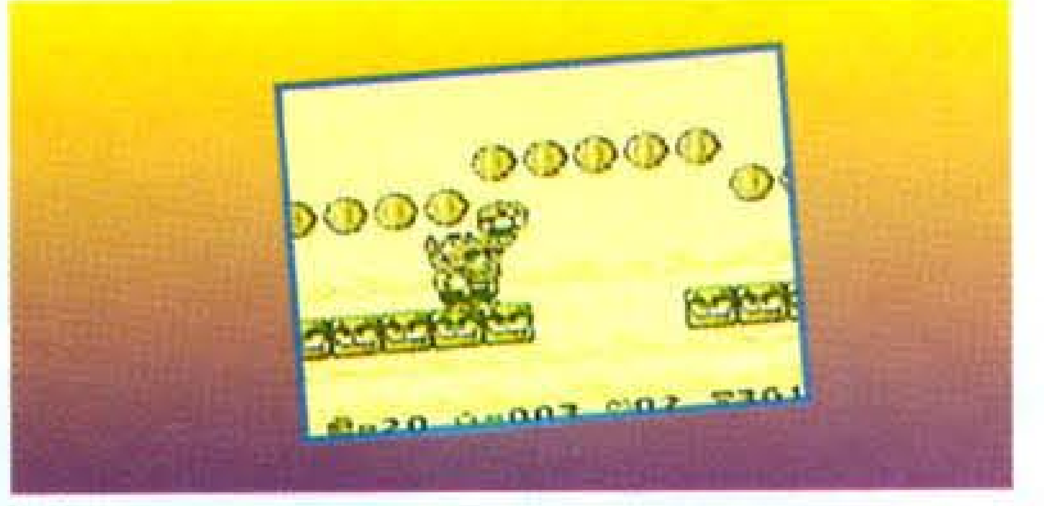


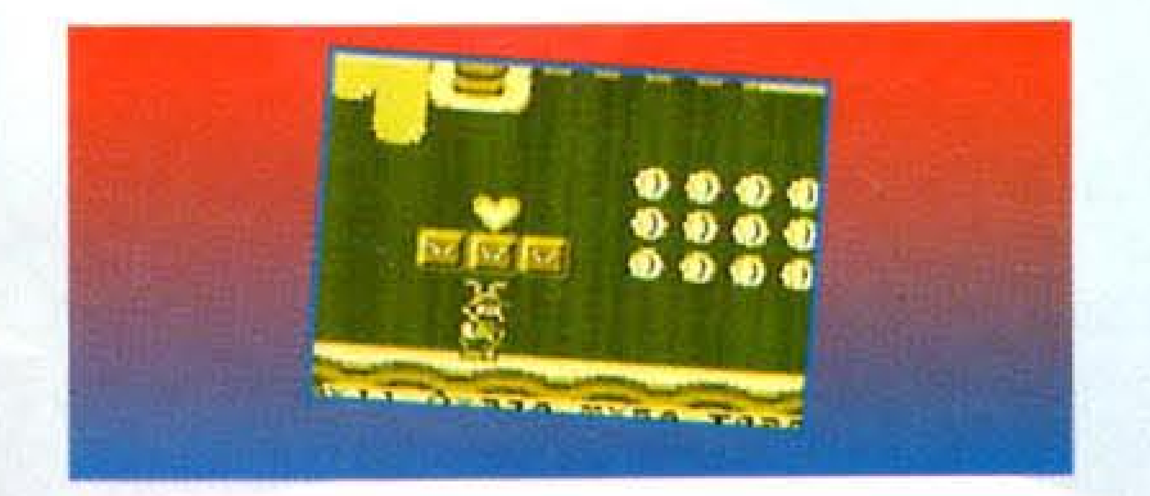
Un elemento muy importante en SML2 eran los bloques, que escondían sorpresas, impedían nuestro avance o nos permitían alcanzar los accesos ocultos a fases secretas. En Wario Land también tienen un papel importante, y como apreciarás en las fotos, Wario conserva la "delicadeza" de Mario a la hora de tratarlos.



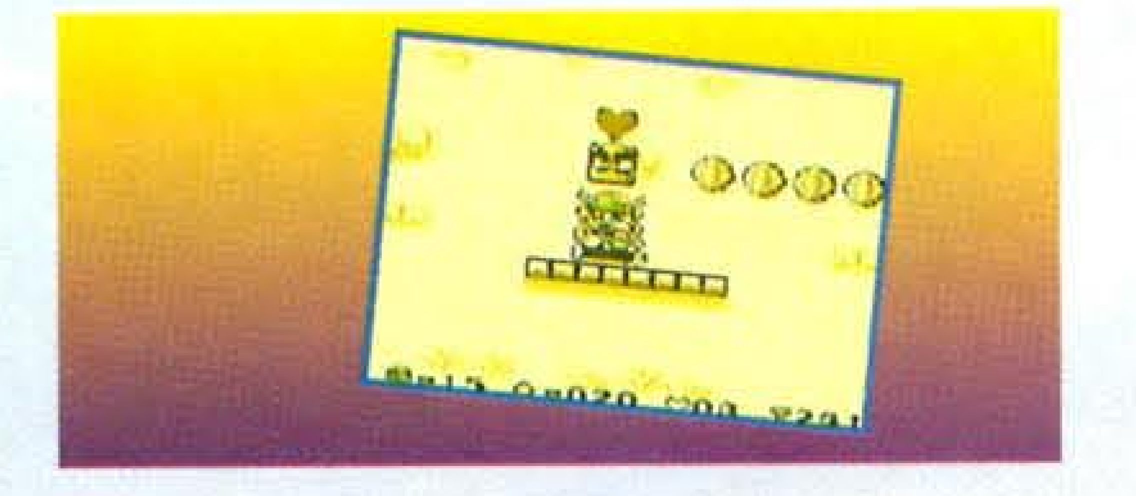


Mientras que Mario intentaba recoger el máximo número de monedas para conseguir vidas extras, Wario, las necesita también, pero para un fin muy distinto: él intenta recaudar un número suficiente de monedas para conseguir su tan deseado castillo, y cuantas más tenga, mayor será éste.



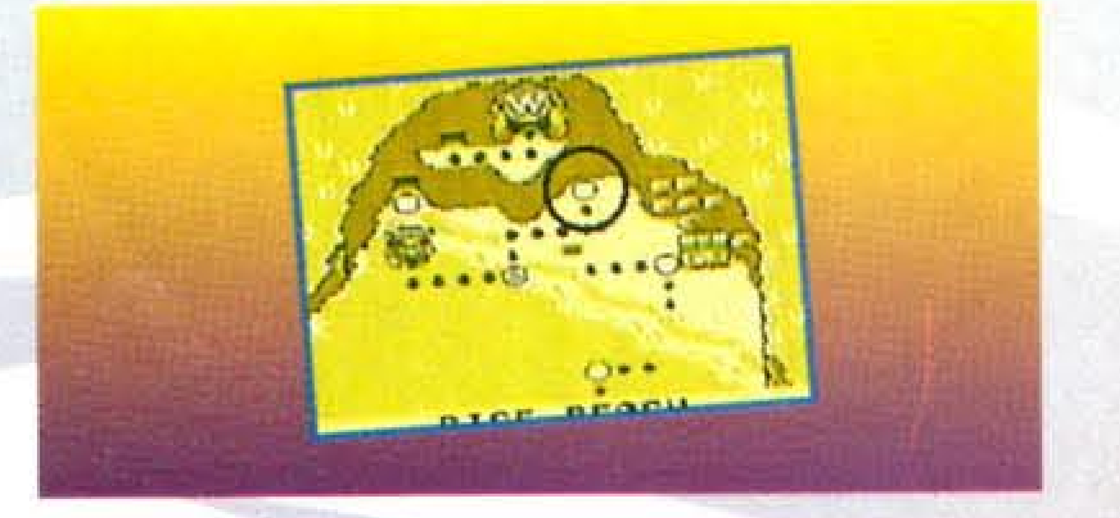


En contadas ocasiones, Mario podía conseguir un corazón especial que le proporcionaba directamente una vida extra. Wario lo tiene un poquito más difícil, ya que necesita 10 corazones si quiere obtener una vida extra (cada uno vale 10 y necesita llegar a 100), aunque también hay que decir que en SML3 aparecen bastantes más.

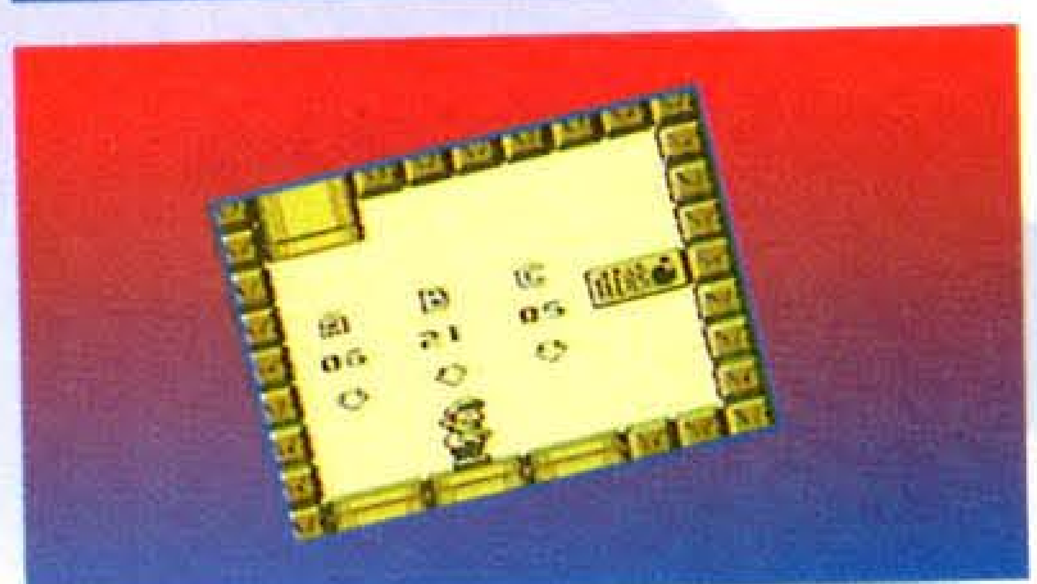




Seguramente te preguntarás si en Wario Land existen también las fases secretas y zonas ocultas que tanto gustan a todo el mundo. Pues bien, sí existen y además en cantidad, y por supuesto encontrarlas no es nada fácil, aunque siempre están en las fases marcadas con punto doble. En la foto te señalamos una de ellas para que lo compruebes, ¡y recuerda que hay bastantes más!



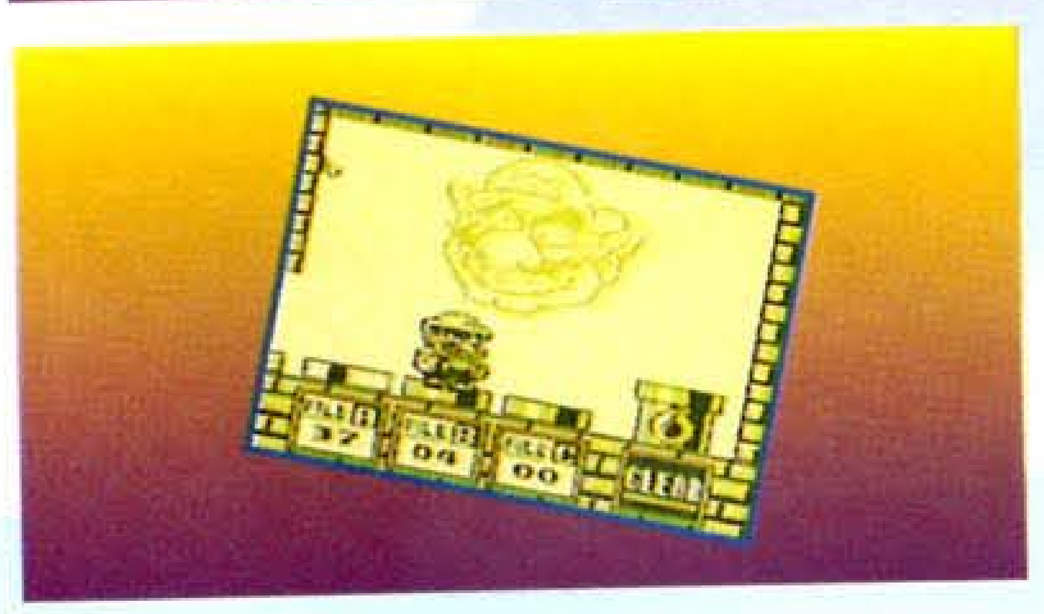




La estructura general es otra de las cosas que se ha querido conservar. Como en SML2, el camino hacia el temible enemigo final que guarda cada mundo es duro, y en cada uno de ellos tendremos que pasar varias fases para llegar a él. ¡Ah!, se me olvidaba decirte que la dificultad va en aumento y que tendrás que emplearte a fondo para conseguir tu objetivo. ¡Nosotros ya lo hemos hecho y te podremos ayudar en todas las dificultades siempre que nos lo solicites!

Y por último, mencionar uno de los puntos más fuertes de ambos juegos: la memoria. De nuevo una "pila mágica" incorporada en el cartucho, nos permite guardar nuestro avance para no tener que empezar desde el principio en cada partida. Además, y como sucedía en SML2, podremos grabar hasta 3 progresiones distintas y la información se guarda automáticamente en memoria cada vez que apaguemos la consola. Éstas sí que son buenas noticias, ¿verdad?



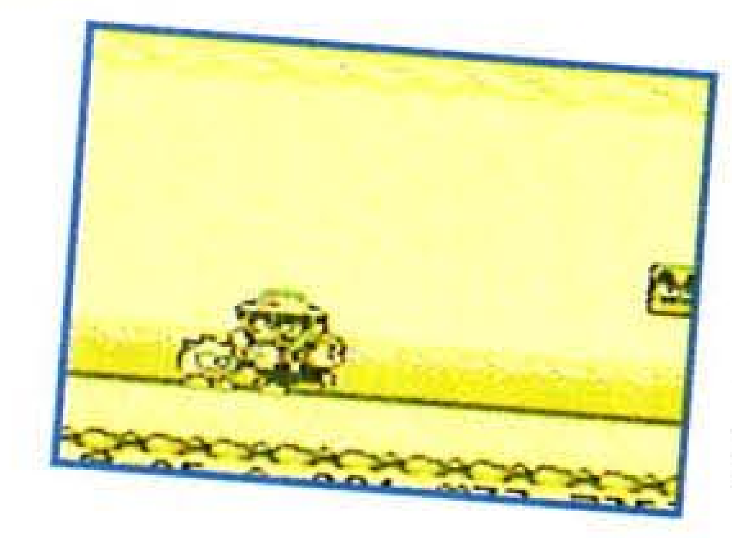


¿QUÉ CAMBIA?

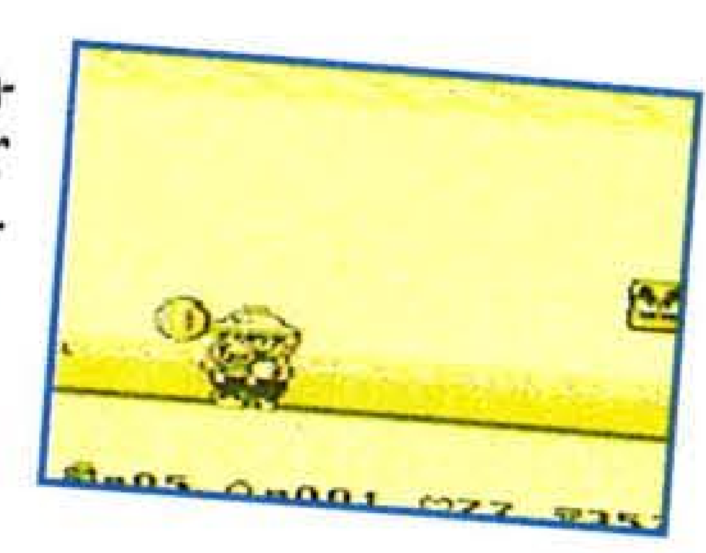
Hasta ahora nos hemos limitado a mencionar qué elementos mantenía Wario Land con respecto a SML2 y como habrás podido apreciar, son muchos y todos buenos. Pero realmente son pocos comparados con los que cambian. En este apartado te darás cuenta de que conserva lo mejor de la "primera parte", pero que a la vez es un juego totalmente nuevo y distinto. Y si tienes alguna duda acerca de esto, lee atentamente...



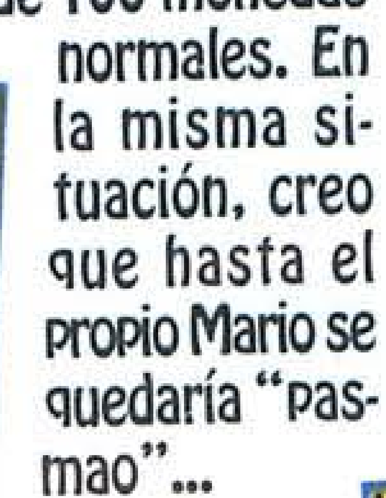
Todos sabemos que Wario tiene unos modales realmente refinados, y cuando mejor los demuestra es a la hora de enfrentarse a algún enemigo. Una de las delicadas formas que tiene de "relacionarse" con ellos es golpearlos, cogerlos y lanzarlos como si de un simple peñasco se tratase. Y todo esto lo hace sin inmutarse, aunque parezca mentira.



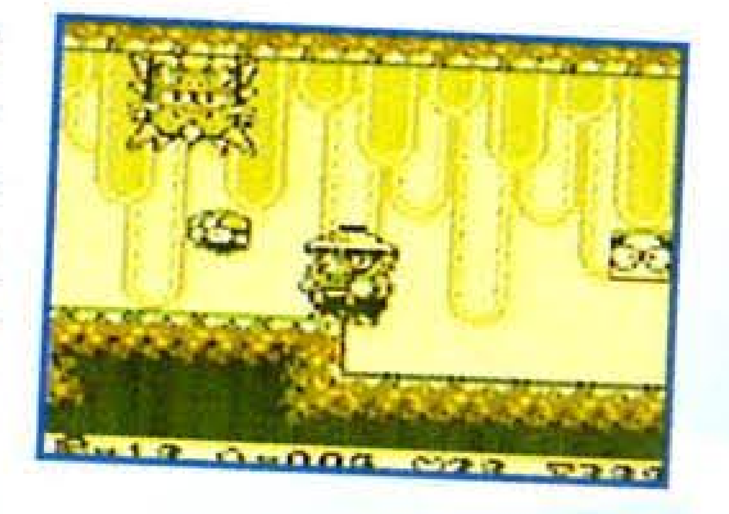
Otra de las "amigables" costumbres que emplea cuando ve algún pirata cerca, es coger carrerilla y, loco por la emoción, choca contra ellos enviándolos a la otra punta de la isla. El pirata de turno, agradecido por el detalle, cederá a Wario una moneda y un corazón, que se sumarán a sus marcadores.

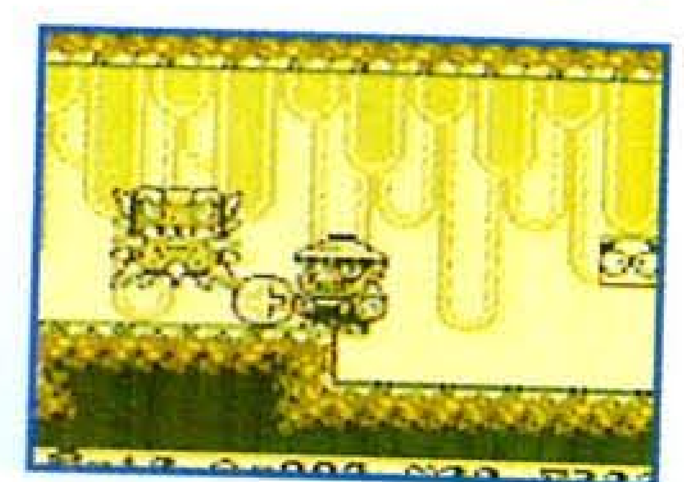


A Wario se le ponen los ojos como platos cuando encuentra una "monedita" como ésta, y es bastante lógico si tenemos en cuenta que tiene el valor de 100 monedas normales. En la misma situación, creo que hasta el propio Mario se quedaría "pasmao"...



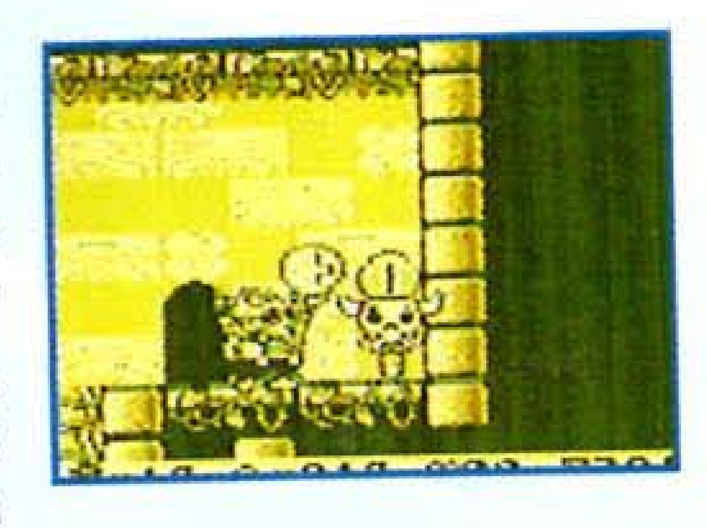
Y aún no hemos acabado. En su afán por recoger monedas, puede lanzar a cualquier enemigo contra prensas con pinchos como la que veis en las fotos, para obtener una moneda de 10. Que conste que al hacer estas cosas sólo piensa en su castillo...





¿Verdad que da mucha rabia que te eliminen al final de la fase y tengas que comenzar desde el principio? Pues bien, para solucionar este problema, en la mitad de cada fase encontraremos un poste como éste que nos permitirá salvar nuestra posición, lo mismo que al llegar a la salida, que también se quedará en memoria. La broma nos costará una moneda de 10 que introduciremos por la ranura, pero siempre merece la pena hacerlo.

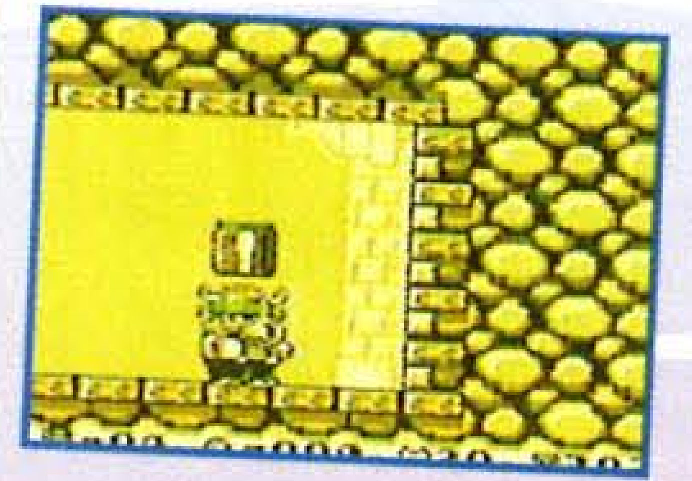


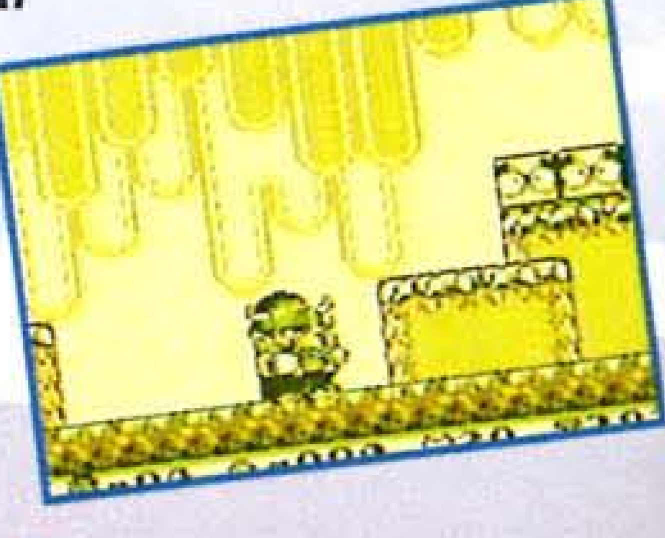


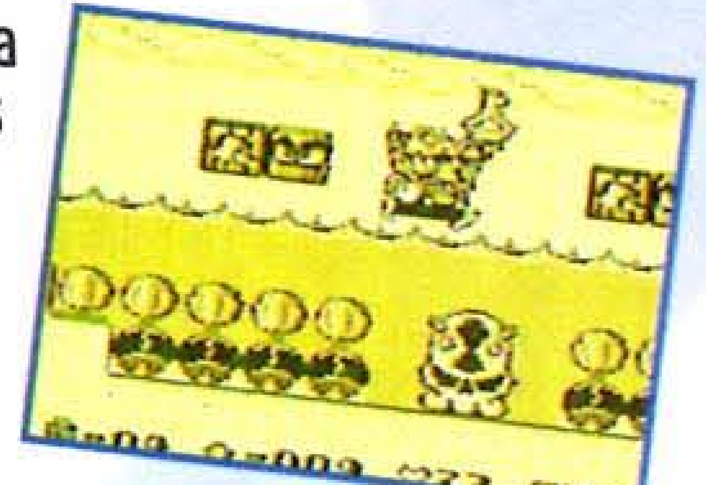
Y si hay monedas que son gigantes, algunos corazones no se quedan atrás en tamaño. El que ves en la foto tiene el tamaño de Wario, pero como él es así, no se siente nada acomplejado. Además, ¿cómo se va a sentir acomplejado si encima le proporciona tres vidas extras?



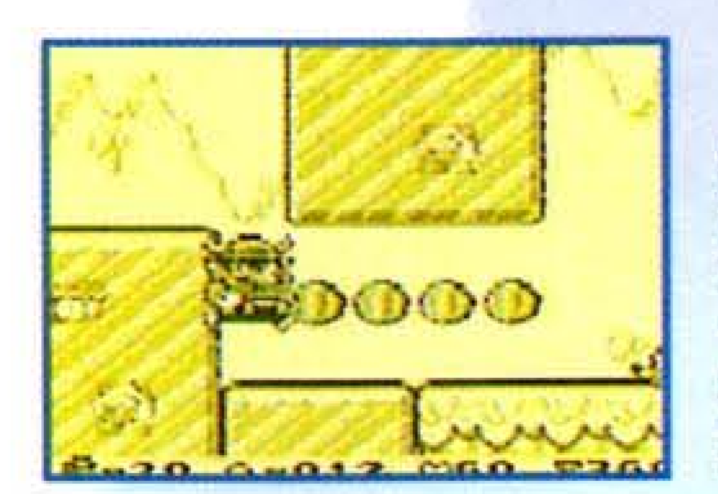
En muchas fases podremos apreciar que Wario Land tiene también elementos extraídos, nada más y nada menos, que de Super Mario World. Un claro ejemplo de ello es la existencia de estos bloques con admiración (interruptores), que al ser golpeados modificarán el escenario para permitirnos avanzar o acceder a zonas bloqueadas. En las fotos verás que los bloques desaparecen tras haber golpeado ese interruptor.





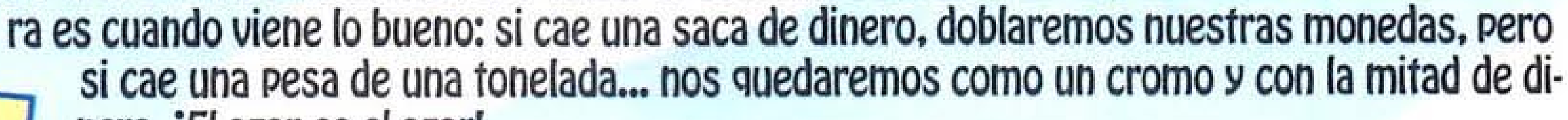


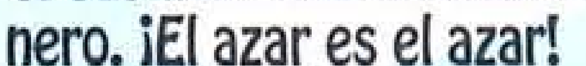
Otra de las genialidades del "hermano mayor" (SMW) que se incluyen en Wario Land, es la existencia de llaves que tendremos que localizar para introducirlas en su correspondiente cerradura. Estas llaves siempre nos darán acceso a las zonas secretas que tanto nos gustan. Como verás, ¡Wario no se priva de nada!

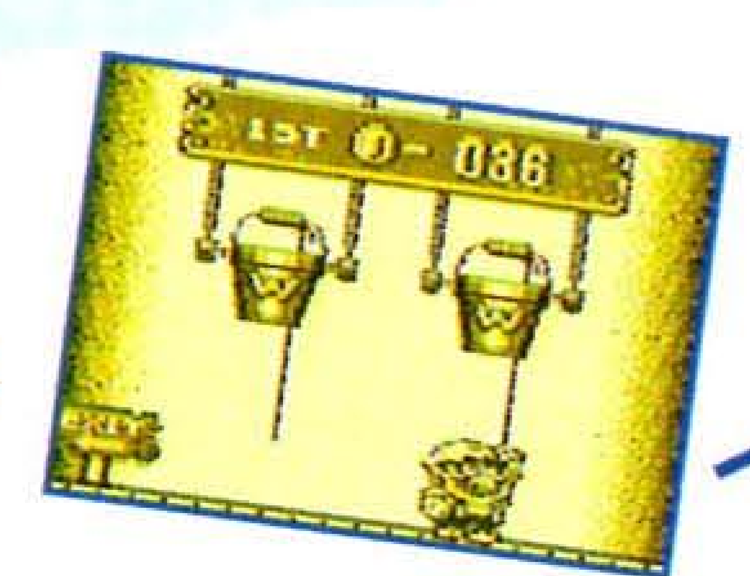


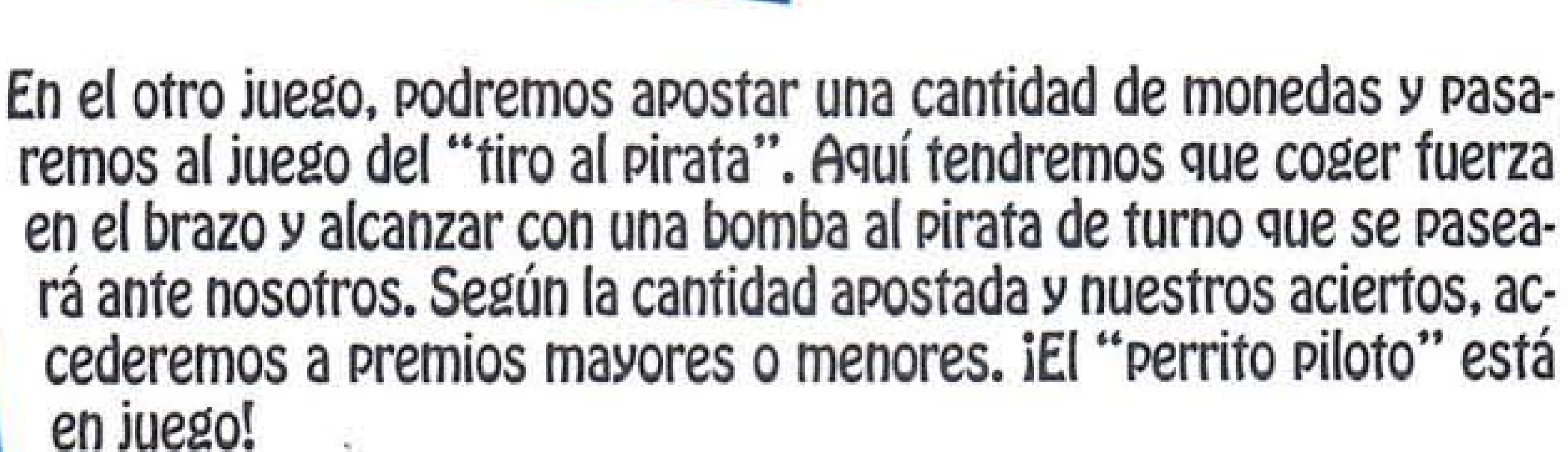
Pero no todas iban a ser buenas noticias. Como en Super Mario World, hay alguna que otra fase en la que el hielo cubrirá por completo el suelo, y por supuesto Wario, no se va a perder la oportunidad de patinar. Su control en estas zonas será complicado, pero seguro que la diversión será mayor también.

Al terminar cada fase, tendremos la oportunidad de probar nuestra suerte o habilidad en dos juegos de bonus diferentes. En uno, Wario tendrá que tirar de una cuerdecita para volcar el contenido del cubo al que está enganchada, y ahora es cuando viene lo bueno: si cae una saca de dinero, doblaremos nuestras monedas, pero si cae una pesa de una tonelada... nos quedaremos como un cromo y con la mitad de dinero. ¡El azar es el azar!

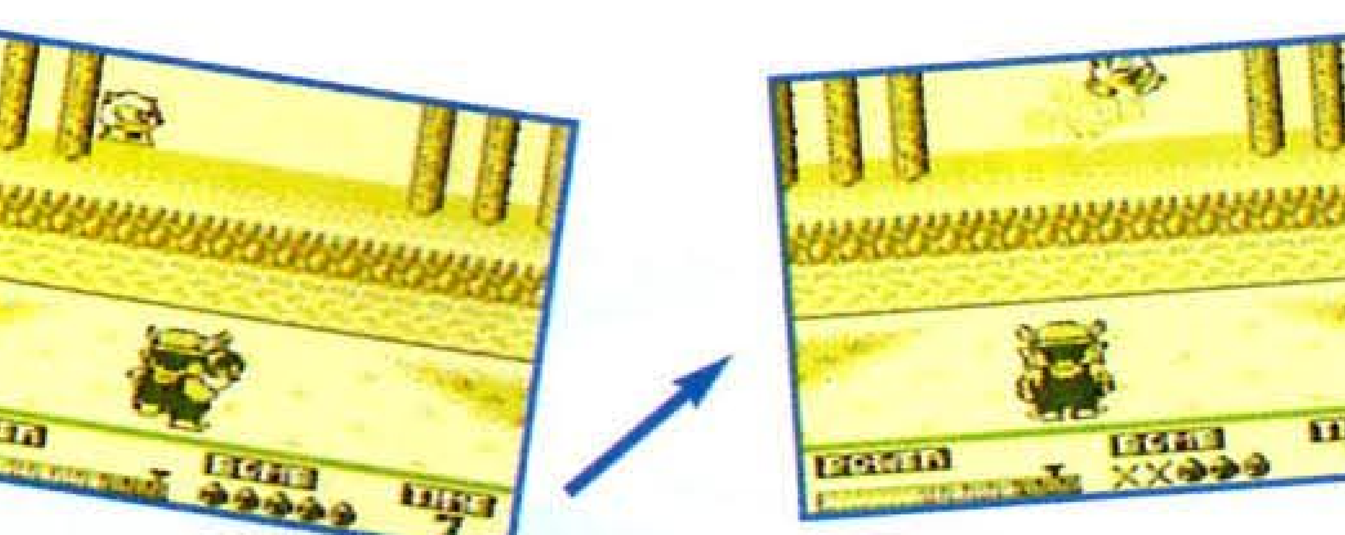








En el otro juego, podremos apostar una cantidad de monedas y pasaremos al juego del "tiro al pirata". Aquí tendremos que coger fuerza en el brazo y alcanzar con una bomba al pirata de turno que se paseará ante nosotros. Según la cantidad apostada y nuestros aciertos, accederemos a premios mayores o menores. ¡El "perrito piloto" está en juego!

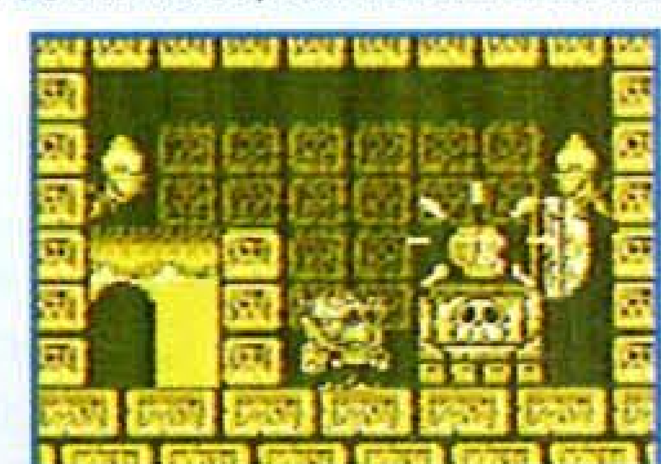


También veremos a Wario en nuevas situaciones, porque la Isla de los Piratas tiene de todo. Una de las fases transcurrirá a lo largo de un tren parecido al expreso de Almería, pero en éste tendremos que olvidarnos del paisaje para atender debidamente a nuestros enemigos.





Los objetos y el dinero acumulado aparecerán en una pantalla-inventario como ésta. Cada letra de las que podrás ver en la foto corresponde a un objeto secreto, y por supuesto, el objetivo es conseguirlos todos. En este caso concreto, la avaricia no rompe el saco, así que... ¡a llenarlo!



A lo largo de nuestra aventura tendremos que ir buscando por todas las fases, los objetos secretos (son los tesoros piratas), que hasta ahora no había mencionado. Estos objetos, son otra novedad, y nos servirán para obtener más dinero al llegar al final. Supongo que a estas alturas ya sabrás para qué nos sirve el dinero...

Esperamos haber conseguido que te hagas una idea general de lo que se nos viene encima con Wario Land, Super Mario Land 3. Hasta que esté disponible, tendrás que tener un poco de paciencia, que es un don de sabios, aunque nosotros ya lo hemos "degustado" y te podemos asegurar que este juego está rico, rico...









SUPER CONCURSO

ELIGE LOS MEJORES

REGALAMOS 100 JUEGOS DE SUPER NINTENDO Y 100 JUEGOS DE GAMEBOY

Club Nintendo

Títulos por los que puedes votar:

GAMEBOY™

REF.	TÍTULO
101	ADDAMS FAMILY
102	ALIEN 3
103	ALLEWAY
104	ASTERIX
105	ASTEROIDS
106	BART & THE JUGGERNAUTS
107	BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY
108	BATMAN
109	BATMAN ANIMATED SERIES
110	BATTLETOADS
111	BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD
112	BEST OF THE BEST
113	BLADES OF STEEL
114	BOMB JACK
115	BOUBLE BOBBLE
116	BOULDER DAHS
117	BOXXLE
118	BUGS BUNNY
119	BURAI FIGHTER DE LUXE
120	CASTLEVANIA 2
121	CASTLEVANIA ADVENTURE
122	COOL WORLD
123	CRASH DUMMIES
124	CHASE H.Q.
125	CHESSMASTER
126	CHOPLIFTER 2
127	DARKMAN
128	DARKWING DUCK
129	DENNIS THE MENACE
130	DIG DUG
131	DOUBLE DRAGON 3
132	DOUBLE DRAGON II
133	DR. FRANKEN
134	DR. MARIO
135	DRAGON'S LAIR
136	DUCK TALES
137	DYNABLASTER
138	ELEVATOR ACTION
139	F-15 STRIKE EAGLE
140	F1 - RACE
141	FERRARI GRAND PRIX
142	FORTIFIED ZONE
143	GARGOYLE'S QUEST
144	GAUNTLET II
145	GEORGE FOREMAN KO BOXING
146	GHOSTBUSTERS 2
147	GOLF
148	GREMLINS 2
149	HOOK
150	HUNCHBACK
151	HUNT FOR RED OCTOBER
152	IMPERIO CONTRAATACA
153	JAMES POND
154	JOE & MAC
155	JURASSIC PARK
156	KIRBY'S DREAM LAND
157	KIRBY'S PINBALL LAND
158	KRUSTY'S FUN HOUSE
159	KUNG-FU MASTER
160	KWIRK
161	LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
162	LEMMINGS
163	MARBLE MADNESS
164	MARIO & YOSHI
165	MARIO LAND
166	MARIO LAND 2

SUPER NINTENDO

REF.	TÍTULO
501	ADDAMS FAMILY
502	ALADINO
503	ANOTHER WORLD
504	ASTERIX
505	AXELAY
506	BART'S NIGHTMARE
507	BATMAN RETURN
508	BATTLE CLASH
509	BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
510	BEST OF THE BEST
511	BLAZING SKIES
512	BOMBERMAN
513	BUBSY
514	CASTLEVANIA IV
515	CLAYFIGHTER
516	COOL SPOT
517	COOL WORLD
518	CHESSMASTER
519	CHOPLIFTER III
520	DENNIS THE MENACE
521	DRÁCULA
522	DRAGON BALL Z
523	DRAGON'S LAIR
524	EXHAUST HEAT
525	F-ZERO
526	FINAL FIGHT
527	FINAL FIGHT 2
528	FLASHBACK
529	GEORGE FOREMAN KO BOXING
530	GHOULS'N GHOSTS
531	GODS
532	GOOF TROOP
533	IMPERIO CONTRAATACA
534	JAMES POND
535	JOE & MAC
536	JURASSIC PARK
537	KRUSTY'S FUN HOUSE
538	LEGEND OF ZELDA
539	LOST VIKINGS
540	MAGIC SWORD
541	MAGICAL QUEST S. MICKEY MOUSE
542	MARIO ALL STARS
543	MARIO KART
544	MARIO PAINT
545	MARIO WORLD
546	MEGAMAN X
547	METAL COMBAT
548	MR. NUTZ
549	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
550	PAPERBOY 2
551	PARODIUS
552	PILOTWINGS
553	PLOK
554	POP'N TWINBEE
555	PRINCE OF PERSIA
556	PROBOTECTOR
557	PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
558	PUSH OVER
559	R-TYPE



- S. MARIO LAND
- S. MARIO LAND 2
- KIRBY'S DREAM LAND
- TOP RANKING TENNIS
- LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
- BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD
- KIRBY'S PINBALL LAND
- NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
- MYSTIC QUEST
- ALIEN 3







En el Club Nintendo procuramos mejorar cada día, por eso, y para ofrecerte un mejor servicio, es muy importante saber cuáles son los juegos que más te gustan, sólo sabiendo tus preferencias podremos ofrecerte la información que diariamente nos pides. Es por esto que hemos decidido realizar este fabuloso concurso, cuya principal virtud es la de ofrecer un gran número de premios, con el fin de intentar conseguir que éstos lleguen al mayor número posible de socios.

SOLO POR TELEFONO

Seguro que estás deseando ser uno de los afortunados, y te estarás preguntando qué es lo que hay que hacer para conseguir uno de estos magníficos premios ¿verdad?. Pues, es muy sencillo, para participar en nuestro concurso tan sólo tienes que llamarnos al número de teléfono del Departamento de Consultas Generales de nuestro Club (**Tf.: 3192244**, con el 91 delante si llamas desde fuera de Madrid), decirnos tu nombre y número de socio (el concurso es exclusivo para socios del Club Nintendo) y a continuación, **votar por los 5 juegos que más te gusten de Super Nintendo o de Gameboy**, de la larga lista que verás a continuación (indicándonos al votar, el número de referencia que figura a la izquierda de los juegos que hayas elegido). Pero ten en cuenta una cosa, **únicamente podrás participar por teléfono y votar solamente por los títulos de una única consola**, aquella que prefieras, ya que en caso de resultar premiado, los juegos que recibirás serán para dicha consola. **Cada socio podrá participar en la votación una sola vez.** Cuando lo haga, anotaremos sus datos y posteriormente confeccionaremos un listado con todas las llamadas, sobre el que se hará el sorteo. Repetimos, aunque nos llames varias veces, sólo tu primera llamada quedará registrada.





REF.	TÍTULO
167	McDONALD LAND
168	MEGAMAN 2
169	MEGAMAN WORLD
170	MICKEY'S DANGEROUS CHASE
171	MISSILE COMMAND
172	MOTOCROSS MANIACS
173	MYSTIC QUEST
174	NAVY SEALS
175	NBA ALL STAR CHALLENGE
176	NEMESIS
177	NEMESIS 2
178	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
179	NINTENDO WORLD CUP
180	PAC-MAN
181	PAPERBOY
182	PAPERBOY 2
183	PARASOL STARS

REF.	TÍTULO
184	PHANTON AIR MISSION
185	PINBALL: REVENGE OF THE GATOR
186	POPEYE 2
187	PRINCE VALIANT
188	PROBOTECTOR
189	PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
190	QIX
191	R-TYPE
192	RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
193	ROAD RASH
194	ROBIN HOOD
195	ROBOCOP
196	ROBOCOP 2
197	ROGER RABBIT
198	SHADOW WARRIORS
199	SKATE OR DIE: BAD'N RAD

REF.	TÍTULO
200	SNEAKY SNAKES
201	SNOW BROTHERS
202	SOLAR STRIKER
203	SOLOMON'S CLUB
204	SPEEDBALL 2
205	SPIDERMAN
206	SPIDERMAN 2
207	STAR TRECK
208	STAR TREK: TNG
209	STAR WARS
210	SUPER RC PRO-AM
211	T.M.H.T. 2
212	T.M.H.T. FALL OF THE FOOT CLAN
213	T.M.N.T. 3: RADICAL RESCUE
214	TENNIS
215	TERMINATOR 2
216	TERMINATOR 2 COIN-OP

REF.	TÍTULO
217	TETRIS
218	TETRIS 2
219	TINY TOON
220	TINY TOON 2
221	TOP GUN
222	TOP RANKING TENNIS
223	TRACK & FIELD
224	TRACK MEET
225	TURRICAN
226	UNIVERSAL SOLDIER
227	WARIO LAND: S. MARIO LAND 3
228	WIZARDS & WARRIORS FORTRESS OF FEAR
229	WWF 2
230	WWF SUPERSTARS
231	XENON 2
232	YOSHI'S COOKIE

REF.	TÍTULO
560	RANMA 1/2
561	ROBOCOP 3
562	ROCK'N ROLL RACING
563	SMASH TV
564	SOCCER
565	SOCCER KID
566	SPIDERMAN X-MEN
567	STAR WARS
568	STARWING
569	STREET FIGHTER II
570	STREET FIGHTER II TURBO
571	STRIKE GUNNER
572	STRIKER
573	SYVALION
574	T.M.N.T IV

REF.	TÍTULO
575	T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
576	TENNIS
577	THE DUEL, TEST DRIVE II
578	TINY TOON
579	TRODDLERS
580	U.N. SQUADRON
581	VIRTUAL SOCCER
582	WHIRLO
583	WORLD LEAGUE BASQUETBALL
584	WWF
585	YOSHI'S SAFARI
586	YOUNG MERLIN
587	ZOMBIES

Relación de Títulos a elegir por los afortunados (un máximo de dos títulos por cada persona premiada):

Entre todas las llamadas recibidas hasta el día 27 de Mayo de 1.994, **se realizará un sorteo ante Notario durante la primera quincena de junio en el que saldrán 50 personas ganadoras en Gameboy y 50 en Super Nintendo**, siendo agraciadas cada una de ellas, con 2 juegos para la consola que hayan seleccionado (dichos juegos podrán ser elegidos por los afortunados de entre los que figuran en la lista que aparece a continuación). Los resultados del concurso serán comunicados por teléfono a las personas agraciadas, en las dos semanas siguientes a la fecha del sorteo y publicados además, en nuestra revista.

SUPER NINTENDO



- S. SOCCER
- S. TENNIS
- WORLD LEAGUE BASKETBALL
- S. MARIO KART
- THE LEGEND OF ZELDA
- S. MARIO ALL STARS
- NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
- THE LOST VIKINGS
- PLOK
- STARWING

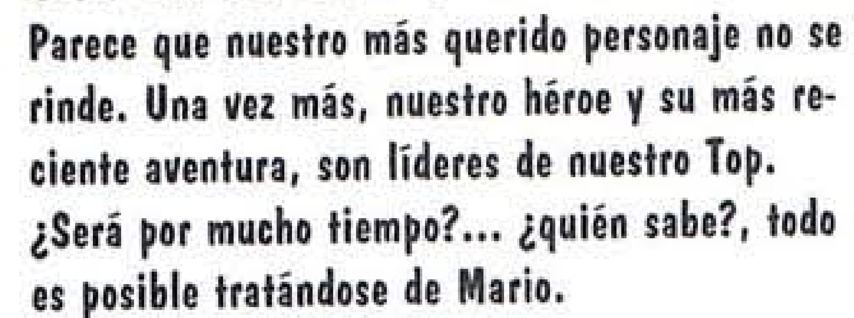




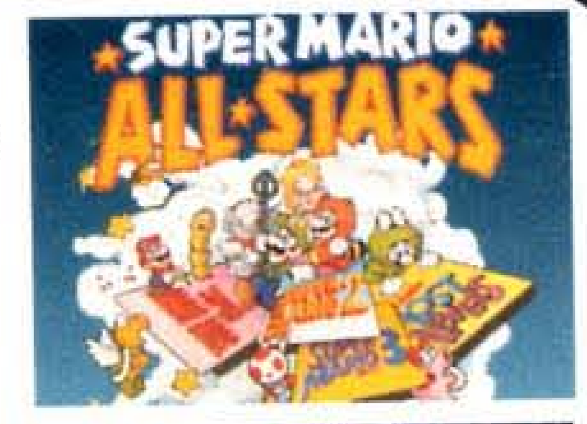
¡Aquí están de nuevo!, los más esperados, los mejores... ¿Que por qué son los mejores?, porque vosotros lo habéis decidido así. Como ya sabéis, nuestra lista está confeccionada con todas las llamadas que vosotros mismos habéis realizado en los últimos meses, y una vez más, aquí tenéis el resultado. El fascinante **SUPER MARIO ALL STARS** *en* **SUPER NINTENDO** *y el mágico* **THE LEGEND OF ZELDA** *en* **GAMEBOY** *siguen coronando nuestra lista, sin embargo no todo permanece igual, como es lógico, se han producido algunas subidas, bajadas e incluso entradas en lista con tal fuerza, que presagian una dura lucha por los primeros puestos en los próximos meses. Pero en cualquier caso, esto depende de vosotros. ¡Vuestra colaboración en el Top oficial de* **NINTENDO** *es indispensable!.*

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO ALL STARS



Parece que nuestro más querido personaje no se rinde. Una vez más, nuestro héroe y su más reciente aventura, son líderes de nuestro Top. ¿Será por mucho tiempo?... ¿quién sabe?, todo es posible tratándose de Mario.





STARWING

El efecto del Chip Super Fx parece que da resultado, con él, Starwing sigue escalando posiciones y ya tan sólo le queda un pequeño paso para llegar a lo más alto.





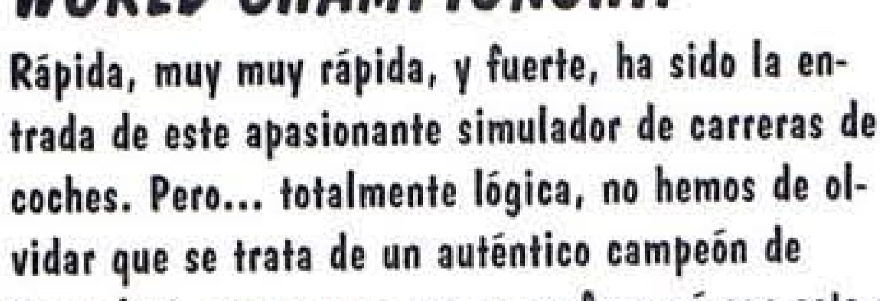
SUPER MARIO KART

En nuestro número anterior hablábamos de que seguro que Mario, montado en su poderoso kart, llegaría a la meta. Como veis, nuestras sospechas se han confirmado. Este flamante tercer puesto lo demuestra.



4. THE LEGEND OF ZELDA
5. SUPER MARIO WORLD
6. NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

NOVEDAD





Rápida, muy muy rápida, y fuerte, ha sido la entrada de este apasionante simulador de carreras de coches. Pero... totalmente lógica, no hemos de olvidar que se trata de un auténtico campeón de Formula-1, que seguro, no se conformará con este sexto puesto.

7. STREET FIGHTER II TURBO
8. BUBSY
9. THE LOST VIKINGS

NOVEDAD



Otra novedad que entra "pegando fuerte", y a juzgar por el éxito ya obtenido, seguro que la historia de estos valientes, arriesgados y simpáticos vikingos, llegará muy lejos en nuestro Top.

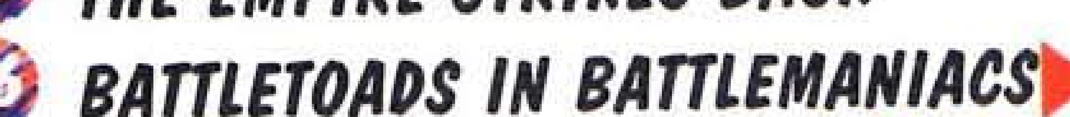
10. SUPER STAR WARS
11. PLOK

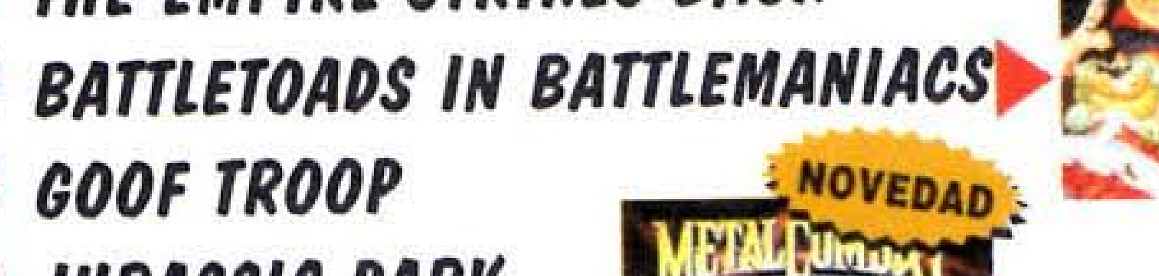
NOVEDAD



Está visto que "lo nuevo" es de vuestro agrado. El gracioso y polifacético Plok también ha conseguido introducirse en nuestra lista, y teniendo en cuenta las grandes dosis de diversión que este título ofrece, seguro que sigue subiendo sin parar.

12. ALADINO
13. FLASHBACK
14. MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE
15. THE EMPIRE STRIKES BACK
16. BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS ▶





17. GOOF TROOP
18. JURASSIC PARK
19. METAL COMBAT ▶
20. RANMA 1/2

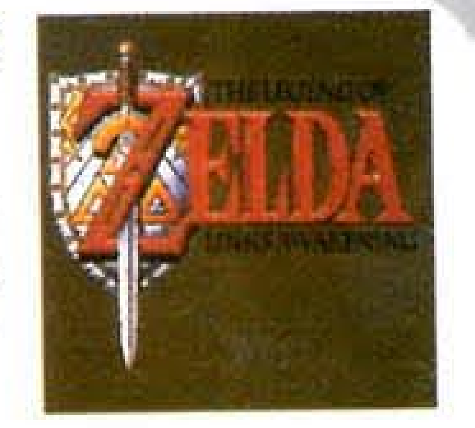
NOVEDAD



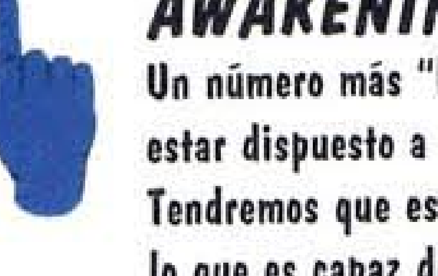


GAMEBOY

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

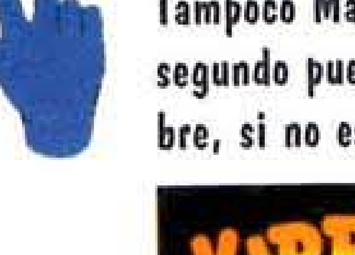


Un número más "la leyenda continúa", y Link no parece estar dispuesto a abandonar este honroso primer puesto. Tendremos que esperar todavía un poco más, para saber lo que es capaz de resistir este auténtico héroe.

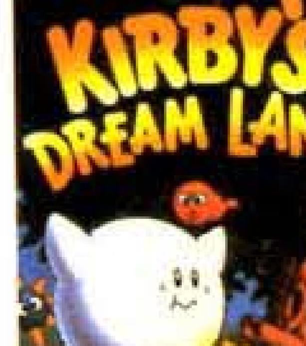


SUPER MARIO LAND 2

Tampoco Mario ha cedido ni un poquito. Firme en este segundo puesto, no parece tener intención de dejarlo libre, si no es para volver al liderazgo de la lista.



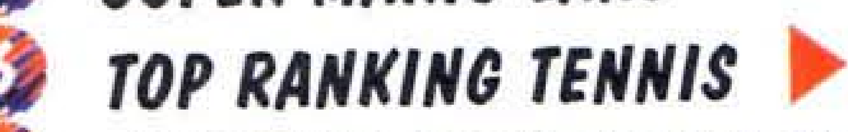
KIRBY'S DREAM LAND



El simpático y glotón Kirby, que se lo come todo, también ha ido "comiendo" puestos, y por ello a pesar de no poder desbancar aún a Mario y a Link, tampoco abandona esta tercera posición.









4. MYSTIC QUEST
5. SUPER MARIO LAND
6. TOP RANKING TENNIS ▶
7. MICKEY'S DANGEROUS CHASE
8. KIRBY'S PINBALL LAND

NOVEDAD



Como veis, Kirby triunfa en todos los aspectos, sea cual sea su aparición en nuestra portátil, siempre está presente en nuestro Top, y desde luego, no parece que esta presencia vaya a ser por poco tiempo.







9. STAR WARS
10. MEGAMAN 2
11. NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

NOVEDAD



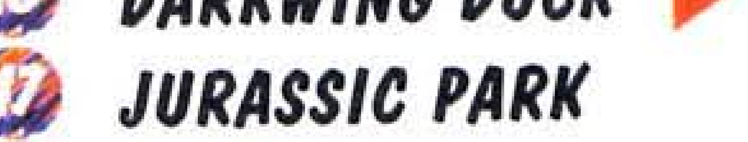
Nigel va a toda velocidad, nunca mejor dicho, y al igual que en Super Nintendo, la fuerte entrada que ha realizado en el Top de Gameboy parece imparable.

12. BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD
13. DUCKTALES
14. TETRIS ▶ TETRIS

Todo un clásico... pero inolvidable. Buena prueba de ello es su reaparición en nuestra lista a pesar de su veteranía.

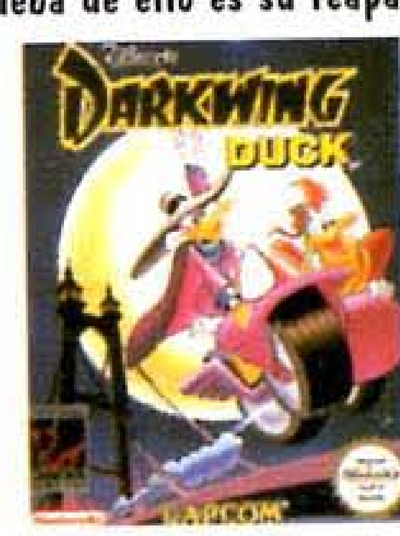








15. MARIO & YOSHI
16. DARKWING DUCK ▶
17. JURASSIC PARK
18. ALIEN 3
19. CRASH DUMMIES
20. TERMINATOR 2 COIN-OP



ESTE NO SE ENTERA

El forma parte de una minoría muy aburrida. Todavía no tiene su GAMEBOY. Aún no se ha enterado de que por sólo 8.490 ptas.* puede tener en sus manos la máxima acción, la máxima diversión y la máxima jugabilidad. ¿Tú también eres como él?



* PVP recomendado. IVA incluido.



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID